

NINTENDO
100% 11/2000 November • DM 6,80 • sfr 6,80 • öS 55 • LIT 9500 • ptas 700 C 30368
TOTAL!
DAS UNABHÄNGIGE
IN
NINTENDO64
GAME BO
ION
Mario Tennis 64
Turok 3 – Shadow of Oblivion Komplettlösung
Pokémon Gold & Silber
Power Rangers
Donald Duck Quack Attack
Cannon Fodder
WWF – No Mercy
F1 Racing Championship
Pokémon Snap Komplettlösung
Pokémon Gold & Silber Alle News!
2 geniale Riesenposter
Pokémon • Donkey Kong Country
MARIO TENNIS
Ob Lob oder Stop, Mario Tennis ist top!
WWF – No Mercy
Schlagt das Heft auf und im Ring zu: Wrestling war nie härter und cooler!
CANNON FODDER
Auf in den Kampf, bis der Game Boy Color raucht!
Turok 3 – Shadow of Oblivion
Komplett gelöst!
TOTAL!
Tipps & Tricks & Tests & Infos
X-PLAIN VERLAG
4 393036 806804 11

Power-Games!

Die Tage werden kürzer, dafür füllen sich die Release-Listen der Hersteller mit immer mehr attraktiven Spielen, die noch vor Weihnachten für Kurzweil sorgen werden.

Die absoluten Highlights, die demnächst in den Regalen landen, stellen wir euch natürlich in dieser TOTAL! vor. Insgesamt wird es ein heißes viertes Quartal, denn viele Hersteller haben sich die interessantesten Spiele für die kalte Jahreszeit aufgehoben. Und damit sind wir auch schon direkt bei den Games: Auf Mario Tennis haben viele von euch bestimmt schon sehnsüchtig gewartet (wir natürlich auch), und in dieser Ausgabe präsentieren wir euch den ausführlichen Test. Eines aber schon vorweg: Das Warten hat sich gelohnt, Nintendo legt mit *Mario Tennis* einen nahezu genialen Titel vor, der sich durch super Spielspaß auszeichnet.

Die Formel-1-Fans unter euch können ihre Chancen auf einen Platz auf dem Treppchen nutzen. Nachdem Michael Schumacher bereits in Suzuka die Weltmeisterschaft 2000 für sich entschieden hat und Ubi Soft zeitgleich das Thema Formel 1 in dem sehr gut umgesetzten F1 Racing Championship aufgreift, ist nun eure Chance auf den Gewinn der Weltmeisterschaft zum Greifen nahe. Das Spiel bringt die Formel-1-Atmosphäre direkt ins Wohnzimmer, es fehlt nur noch der Geruch nach Benzin und verbranntem Gummi. Aber auch ohne den Qualm durchdrehender Räder habt ihr die Möglichkeit, immer wieder eine neue schnellste Runde in den Asphalt der detailgetreu nachgebildeten Kurse zu brennen.

Natürlich sind auch die Pokémon wieder ein heißer Tipp in dieser Ausgabe: Neben den heißesten Infos zu Pokémon Gold und Silber präsentieren wir diesmal auch wieder ein Megaposter. Wir haben schon die Geheimnisse einiger neuer Pokémon der Gold- und Silberversionen für euch dem Dunkel der Geheimhaltung entrissen und stellen euch die Ergebnisse vor.

Aber auch die Disney-Fans unter euch kommen nicht zu kurz: Walt Disney's Donald Duck Quack Attack ist ebenfalls hitverdächtig und erscheint sowohl auf dem Nintendo[64] als auch auf dem Game Boy Color. Näheres über die Abenteuer des prominenten Erpels erfahrt ihr auf den Seiten 18/19 sowie auf Seite 39.

Das reicht euch noch nicht? Kein Problem: Wie wäre es denn mit Infos zu WWF – No Mercy, den Power Rangers und Cannon Fodder?

Genug der Worte, die neue TOTAL!, die ihr gerade in Händen haltet, wartet mit interessanten News, spannenden Berichten und coolen Tests auf euch. Viel Spaß beim Lesen und Spielen wünscht euch



inhalt



S. 67
S. 39
S. 24
S. 62
S. 20
S. 34

F1 Racing Championship

Auf den Spuren des Herrn S. aus Kerpen

24



Hui, ein kleiner Dreher bei 220! Na, hoffentlich hat das der Mika nicht gesehen!

Mario Tennis

Filzball hin oder her, Mario schlägt sich prima

30



Warum eigentlich immer nur auf Rasen oder Sand spielen? Lasst euch überraschen!

Cannon Fodder

Patronenhülsen fliegen durch euren Game Boy

34



„Hey, ihr grünen Weicheier! Übergebt euch! Ihr könnt nicht mehr entkommen!"

SPECIALS

WETTBEWERBE

NEWS

NINTENDO64

GAME BOY COLOR

PREVIEWS

NINTENDO64

TESTS

NINTENDO64

Pokémon Gold/Silber 62
Endlich da! Die edlen Metallversionen



Donald Duck Quack Attack 18

39
Ente los gut: Donald für GBC und N64!

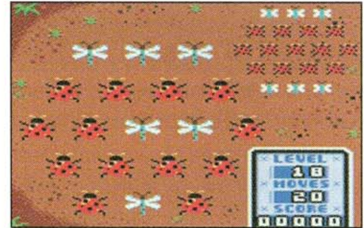
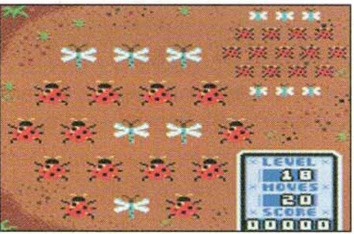


WWF – No Mercy 20
Ein neues Wrestling-Game im Anmarsch



Keinen Bock? Nehmt doch eine Leiter!

Microsoft Entertainment Pack Puzzle Collection 41

Sechs Puzzlespiele in einem! Wow!

Turok 3 – Shadow of Oblivion 67
Keine Probleme, dank Komplettlösung

Die Geschichte der Videospiele – Teil 11 74



PC Engine, Mega Drive, 32 X, Mega-CD, Nepturn, Saturn und vieles mehr

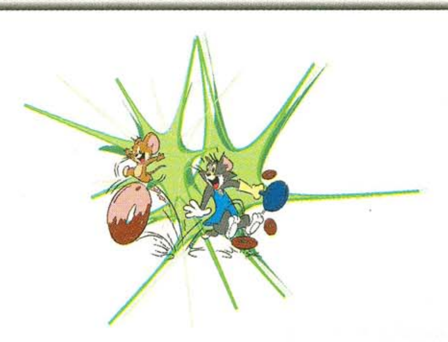
Pokémon Snap 80
Teil 2 unserer Komplettlösung

Tom & Jerry in Mouse Attacks!

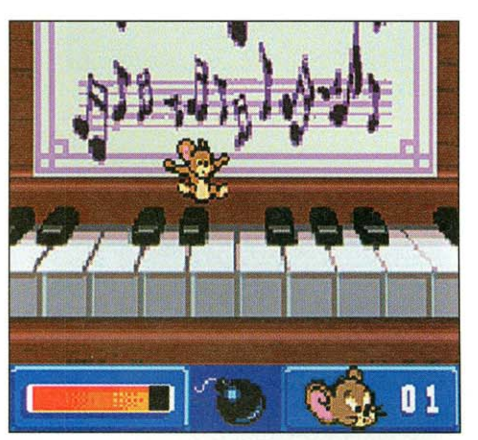
System: Game Boy Color
Entwickler: NewCidCo
Genre: Jump&Run
Erhältlich: ab November



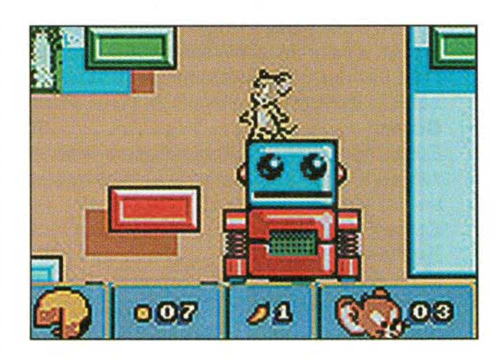




Armer Tom! Ständig wird er von Jerry geärgert, und nie bekommt er die gewitzte Maus zu fassen. Tja, vielleicht hätte er bessere Chancen, wenn er nicht immer gleich durchdrehen würde. Jerry hingegen bewahrt stets einen kühlen Kopf und meistert dadurch jede Schwierigkeit. Genau so sollt auch ihr demnächst bei Ubi Softs Jump&Run *Tom & Jerry in Mouse Attacks!* vorgehen: Köpfchen zeigen und kniffliger Situationen Herr werden. In der Rolle des Mäuserichs rettet ihr seine tierischen Freunde aus bunten Welten, die von verschiedenartigen Gegnern bevölkert sind. Diesen könnt ihr beikommen, indem ihr entweder ausweicht oder sie, solltet ihr eine Peperoni finden, mit eurem feurigen Atem röstet. Jene Schotenfrüchte sind die einzigen Items, die einfach so herumliegen. Um an andere, fürs Weiterkommen wichtige Gegenstände zu gelangen, müsst ihr vorerst eine bestimmte Anzahl von diversen Symbolen sammeln. Mit diesen bekommt ihr Zutritt zu Türen, hinter denen euch Tom eine Aufgabe stellen wird. Dann heißt es zum Beispiel, ein Verschiebe-Puzzle zu lösen, bevor das Zeitlimit abgelaufen ist, oder auf Tauchstation zu gehen und in einem automatisch scrollenden Parcours gemeinen Seesternen auszuweichen. Ein anderes Mal sollt ihr wiederum ein paar Eier in der Luft balancieren und ins sichere Nest befördern, ohne dass sie am Boden zerschellen. Erfüllt ihr die Aufgaben ordnungsgemäß, bekommt ihr dafür Items, die euch im jeweiligen Level weiterhelfen. Höher gelegene Plattformen erreicht ihr etwa mit einer Rakete, der Fallschirm trägt euch über weite Abgründe und mit Bomben könnt ihr bestimmte Mauern durchbrechen. Es wird noch einige Items und Mini-Games mehr geben, die euch helfen, Jerrys Freunde zu befreien. Macht euch auf ein abwechslungsreiches Katz- und Maus-Spiel gefasst!



Auf der turbulenten Flucht vor Tom beweist Jerry auf dem Piano, dass Mäuse großes Musiktalent besitzen





Jerry hat sich von der Tomaste anlocken lassen und läuft dem gerissenen Kater Tom geradewegs in die Arme

The Legend of Zelda: Majora's Mask

System: Nintendo64
Entwickler: Nintendo
Genre: Action/Adventure
Erhältlich: Ende November

Nun dauert es nicht mehr allzu lang, bis ihr selbst Hand an den Nachfolger des wohl unbestritten besten N64-Titels legen könnt. Der sympathische Link macht sich bereit, die Weihnachtsfeiertage durch ein weiteres episches Abenteuer wie im Flug vergehen zu lassen.

Kaum hat Link das Schicksal seiner Welt Hyrule in *Ocarina of Time* wieder ins Lot gerückt, wartet die nächste Katastrophe auf den grün gekleideten Helden. Das Geschehen spielt zwar in einem Paralleluniversum, doch macht dies für den schmächtigen Streiter keinen Unterschied. Erstens ist er Gefangener dieser Zwillingswelt und würde mit ihr untergehen, sollte der riesige Mond auf deren Oberfläche prallen, und zweitens sind ihm viele der dort lebenden Personen aus seiner eigentlichen Heimat bekannt, sodass der erfahrene Weltenretter nicht nur um das eigene Überleben kämpft.

Wie im Vorgänger spielt die Zeit eine herausragende Rolle. Drei Tage nach Links Ankunft wird der Himmelskörper den Untergang Hyrules besiegeln. Eine Stunde entspricht in etwa einer realen Minute – damit bleiben euch insgesamt 72 Minuten, das Unheil abzuwenden. Zum Glück haben die Entwickler Mechanismen implementiert, die die Uhr auf die Stunde null zurückdrehen. Die Waffen und Items, die euch zur Verfügung stehen, entsprechen weitgehend denen des kleinen Link. Obwohl ihr in *Majora's Mask* nie erwachsen werdet, könnt ihr trotzdem Pfeil und Bogen einsetzen.

Im Gegensatz zu *Ocarina of Time*, das viele bekannte *Zelda*-Elemente wie die Krafthandschuhe oder das Flugkraft verleihende Huhn einfach auf N64-Standard gebracht hat, lebt *Majora's Mask* vom Einsatz der gestaltwandelnden Masken und der Musik, die ihr im Körper dieser Wesen erzeugen könnt. Eure erste Aufgabe ist allerdings, die ausgesprochen hinderliche Gestalt eines Deku-Busches abzustreifen, da ihr in dieser Hülle nicht einmal die Anfangsörtlickeit verlassen könnt. Zahlreiche Nebenereignisse und Mini-Games unterfüttern das spannende 72-Stunden-Drama – allein vier verschiedene Wettrennen warten auf eure Teilnahme. *Majora's Mask* ist quasi eine Randerzählung der übergreifenden Story von *Ocarina of Time*, bietet aber einen Haufen handfester Überraschungen sowohl den Storyverlauf als auch die Gameplay-Mechanismen betreffend. Wen nach dem Durchspielen des N64-Prequels die große Leere überkommen hat, der wird sie mit *Majora's Mask* für wenigstens '72 Stunden' perfekt füllen können.



Jetzt wird es aber heiß! Link muss unter anderem gegen einen Feuer speienden Drachen antreten, der ihm das Leben schwer macht. Waghalsige Kämpfe gegen fantasievolle Gegner hat der Held sehr häufig zu bestehen



Natürlich müsst ihr in diesem Abenteuer wieder viel mit anderen Figuren reden, um Tipps zu erhalten





System: Nintendo64
Entwickler: Midway
Genre: Rennspiel
Erhältlich: ab November



Während ihr euch mit euren Kontrahenten packende Duelle liefert, springt im Hintergrund ein riesiger Killerwal quer über die Fahrbahn. Free Willy lässt grüßen

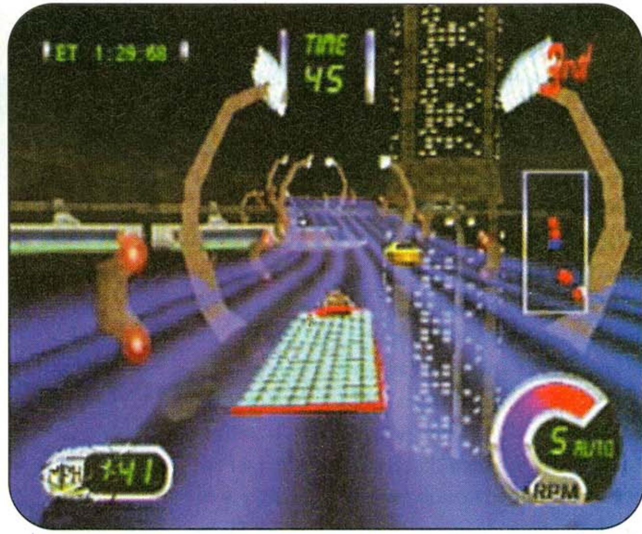
Obwohl sich die beiden Vorgänger dieses Titels, *Cruis'n USA* und *Cruis'n World,* nicht gerade durch ein sehr innovatives Gameplay hervorgetan haben, besitzen diese Spiele eine riesige Fangemeinde. Aus diesem Grund folgt nun mit *Cruis'n Exotica* der dritte Teil dieser Rennspielserie. Informationen von Midway zufolge wurden sogar Teile des eigenen Entwicklerteams auf Reisen in andere Länder geschickt, um davon neue Ideen für die Gestaltung der Level mitzubringen. *Cruis'n Exotica* trägt seinen Namen zu Recht. Zwölf vergleichsweise exotisch anmutende Level gilt es zu bestehen. So rast ihr mit eurem Fahrzeug durch Indien, über Alaskas Gletscher, durch Atlantis oder über eine Strecke auf dem Mars. Bis zu vier Spieler gleichzeitig können via Splitscreen gegeneinander antreten. Aber auch die Computer-Gegner sind harte Nüsse und verlangen euch eine Menge an fahrerischem Können ab.

Ihr habt zudem die Möglichkeit, eure Fahrer und Rennwagen nach eigenen Wünschen zu gestalten. Optisch macht das Spiel einen guten Eindruck und hebt sich deutlich von den beiden Vorgängertiteln ab. In den schön gezeichneten Hintergründen gibt es immer wieder neue Dinge zu entdecken. Auf einer Strecke springt sogar ein Killerwal in hohem Bogen über die Straße, während ihr vorbeifahrt.

Auch wenn bis auf eine verbesserte Grafik kaum Neuerungen zu erwarten sind, werden Fans dieser Rennspiel-Serie sicherlich nicht enttäuscht sein.







Die Rennstrecken sind sehr fantasievoll und abwechslungsreich gestaltet. So rast ihr beispielsweise hoch über der Stadt mit den anderen um die Wette

Sin and Punishment: Successor to the Earth

System: Nintendo64
Entwickler: Treasure
Genre: Action
Erhältlich: ab November (jp)



Die Hintergrundstory von *Sin and Punishment: Successor to the Earth* führt euch in eine Zukunft voller Chaos. Die Menschen haben gelernt, dass Kriege zu nichts führen, und deshalb ist die Bevölkerungsrate drastisch gestiegen. Um alle verpflegen zu können, wurde in Hokkaido im Norden Japans eine neue Spezies als Nahrungsquelle gezüchtet, die aber mutiert und sich gegen ihre Schöpfer wendet. Um der Bedrohung Herr zu werden, setzt man bewaffnete Freiwillige ein, die die Kreaturen erlegen sollen. Unglücklicherweise eskaliert die Lage dadurch, dass sich diese Freiwilligen gegen die friedliche Bevölkerung wenden. In den Städten herrscht das Chaos, und eine geheimnisvolle Frau, bekannt als „She", gründet eine Rettungstruppe, um die Menschen zu schützen.

Bei diesem Action-Spiel steuert ihr eure Figur aus einer Third-Person-Perspektive, wobei eure Bewegungsmöglichkeiten jedoch darauf beschränkt sind, Kugeln oder Raketen nach links oder rechts auszuweichen, zu springen oder eure Gegner ins Visier zu nehmen und abzuschießen. Kommt euch ein Feind zu nahe, ist es auch möglich, in den Nahkampf zu wechseln. Anhand eines Zählers werdet ihr über den jeweiligen Stand der bereits eliminierten Widersacher informiert. Das Spiel läuft äußerst schnell ab, und die Levelbosse sind riesengroß. Auch grafisch macht dieser Titel einen viel versprechenden Eindruck. Da eine Menge der Entwickler von Treasure früher an Konamis SNES-Superhit *Contra Spirits* mitgearbeitet haben, kann man hohe Erwartungen an diesen Titel stellen.

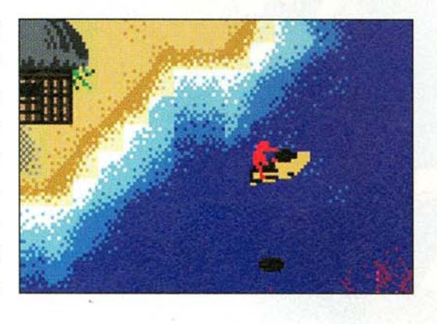




Grafisch macht der Titel einen imposanten Eindruck. Aus dem hohen Gras heraus feuert ihr auf den Feind

Sea-Doo Hydrocross

System: Game Boy Color
Entwickler: Vicarious Visions
Genre: Rennspiel
Erhältlich: ab November



Wassersportler sollten sich schon mal *Sea-Doo Hydrocross* vormerken. Die Entwickler von *Polaris Snowcross* für Nintendos Handheld zeichnen auch für diesen Titel verantwortlich und verwenden unter anderem die gleiche Game-Engine.

Auf einem Jetski versucht ihr, zehn Kurse zu bewältigen oder tretet gegen einen eurer Freunde an. Die abwechslungsreich gestalteten Strecken sind gespickt mit Hindernissen wie beispielsweise Baumwurzeln oder extremen Sprungschanzen. Ungewöhnlich an diesem Rennspiel ist unter anderem auch, dass ihr schon mal auf einen riesigen Kraken treffen könnt, durch unterirdische Kanäle rast oder eine gigantische Sandburg auf eurer Rennstrecke liegt. Selbst kleinere Fahrfehler solltet ihr euch nicht leisten, weil eure Konkurrenten nur darauf warten, an euch vorbeizuziehen.

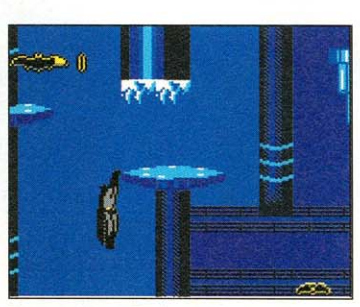


Mit eurem Jetski braust ihr am aus dem Wasser ragenden Flugzeugwrack vorbei

Batman: Chaos in Gotham

System: Game Boy Color
Entwickler: Digital Eclipse
Genre: Action/Jump&Run
Erhältlich: ab Dezember

Gothams Superschurken terrorisieren wieder einmal die Heimat des nachtschwarzen Ritters. Wie üblich ist die Polizei nicht in der Lage, den Verbrechern Einhalt zu gebieten, sodass ihr in der Rolle von Batman – an einigen Stellen des Spiels auch in der von Batgirl – aufgefordert seid, dem kriminellen Treiben ein Ende zu bereiten. In den insgesamt 18 Leveln des fertigen GBC-only-Moduls erwarten euch unter anderem Two-Face, Bane, Poison Ivy und, wenn ihr es bis dahin schafft, im letzten Kapitel der Joker. Da dem Fledermauskrieger,wie auch seinem weiblichen Pendant, bekanntermaßen keine Superkräfte zur Verfügung stehen, seid ihr auf den Einsatz seiner Bat-Gadgets wie zum Beispiel den Batarang angewiesen. Für Abwechslung sorgen die Stages, in denen ihr die Vehikel des Umhangträgers – Batmobil, Batcycle sowie Batwing – besteigt und sie durch die Häuserschluchten Gothams steuert.



Der maskierte Rächer ist knapp einem Absturz entgangen und zieht sich hoch

GAME BOY COLOR

Termin	Titel	Hersteller	Genre
Nov.	Aladdin	Ubi Soft	Action/Adventure
	Aliens: Thanatos Encounter	Fox Interactive/THQ	Action
	Anpfiff – RTL Fußballmanager	THQ/RTL	Manager-Simulation
	Blade	Activision	Action
	Buffy the Vampire Slayer	Fox Interactive/THQ	Action
	Buzz Lightyear of Star Command	Activision	Action
	Championship Motocross 2001	THQ	Rennspiel
	Chicken Run	THQ	Jump&Run
	~~Dave Mi~~rra Freestyle BMX	Acclaim	Sport
	Disney's Dinosaur	Ubi Soft	Adventure
	F1 Racing Championship	Ubi Soft	Rennspiel
	Grinch, The	Konami	Action
	MTV Sports: T.J. Lavin's Ultimate BMX	THQ	Sport
	NBA Jam	Acclaim	Sport
	Resident Evil Gaiden	Virgin Interactive	Action/Adventure
	Saban's Power Rangers Lightspeed Resue	THQ	Action/Adventure
	Scooby-Doo!: Classic Creep Capers	THQ	Adventure
	Tom und Jerry	Virgin Interactive	Jump&Run
	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	Sport
	Walt Disney's Dschungelbuch	Ubi Soft	Adventure
Dez.:	Animorphs	Ubi Soft	Rollenspiel
	Batman of the Future – Return of the Joker	Ubi Soft	Action
	Doug's Big Game	Ubi Soft	Action
	Inspector Gadget	Ubi Soft	Jump&Run
	Mat Hoffman's Pro BMX	Activision	Sport
	Mummy, The	Konami	Action
	Woody Extreme Racing	Konami	Action
	X-Men: Mutant Wars	Activision	Action
4. Quartal:			
	Pokémon Puzzle Attack	Nintendo	Pokémon
	Pokémon Trading Cards	Nintendo	Pokémon
1. Quartal 2001:			
	Action Man	THQ	Action
	Flipper & Lokapa	Ubi Soft	Action/Adventure
	Monster Force	Konami	Action
	MTV Sports: Pure Ride	THQ	Sport
	NBA Live 2000	THQ	Sport
	Rugrats in Paris – The Movie	THQ	Jump&Run
	Sesame Street Sports	Ubi Soft	Sport
	Simpsons: Treehouse Horror	Fox Interactive/THQ	Jump&Run
	V.I.P.	Ubi Soft	Action/Adventure
	WWF No Mercy	THQ	Prügelspiel
Termin nicht bekannt:			
	Lufia	Crave Entertainment	Rollenspiel
	Pokémon Gold/Silber	Nintendo	Pokémon
	Pokémon Picross	Nintendo	Pokémon
	Zelda – Tale of Power	Nintendo	Action/Adventure





Termin	Titel	Hersteller	Genre	Bericht in TOTAL!
Nov.:	Donald Duck Quack Attack	Ubi Soft	Action/Adventure	11/00
	F1 Racing Championship	Ubi Soft	Rennspiel	7/00
	Legend of Zelda, The – Majora's Mask	Nintendo	Action/Adventure	11/00
	Saban's Power Rangers Lightspeed Rescue	THQ	Action/Adventure	11/00
	World is Not Enough, The	Eurocom/EA	First Person Shooter	9/00
	WWF No Mercy	THQ	Prügelspiel	10/00
ab Dez.:	Aidyn Chronicles: First Mage	H2O/THQ	Rollenspiel	4/00
	Batman of the Future – Return of the Joker	Ubi Soft	Action	7/00
	Dinosaur Planet	Rare/Nintendo	Action/Adventure	8/00
	Dragon Sword	Interactive Studios	Action/Adventure	11/99
	Glover 2	Interactive Studios	Jump&Run	9/99
	Hey You, Pikachu!	Nintendo	Pokémon	7/00
	Indiana Jones and the Infernal Machine	Nintendo/LucasArts	Action/Adventure	10/00
	Mega Man 64	Capcom	Action/Jump&Run	7/00
	Mickey's Speedway USA	Rare/Nintendo	Rennspiel	7/00
	Midway's Greatest Arcade Hits	Konami	Spielesammlung	–
	Mini Racers	Nintendo	Rennspiel	7/99
	Mother 3	Ape/HAL/Nintendo	Rollenspiel	10/99
	Mysterious Dungeon	Chun Soft	Rollenspiel	12/99
	Ogre Battle 64	Nintendo	Strategie/Rollenspiel	12/99
	Riqa	Nintendo	Rollenspiel	6/99
	Scooby-Doo!: Classic Creep Capers	THQ	Adventure	10/00
	Star Wars: Episode I – Battle for Naboo	LucasArts	Shoot 'em Up	7/00
	Super Mario RPG 2	Int. Systems/Nintendo	Rollenspiel	10/99
	Tom & Jerry in Fists of Fury	Ubi Soft	Action	–
	Winnie Puuh – Tiggers Honigjagd	Ubi Soft	Action/Adventure	–
4. Quartal:				
	Banjo–Tooie	Rare/Nintendo	Jump&Run	8/00
	Conker's Bad Fur Day	Rare/Nintendo	Action/Adventure	7/00
	Eternal Darkness	Nintendo	Action/Adventure	7/99
	Excitebike 64	Leftfield/Nintendo	Rennspiel	7/00
	Kirby 64: The Crystal Shards	HAL/Nintendo	Action/Adventure	7/00
	Mario Party 2	HAL/Nintendo	Partyspiel	6/00
	StarCraft 64	Nintendo/Blizzard	Action/Strategie	3/00



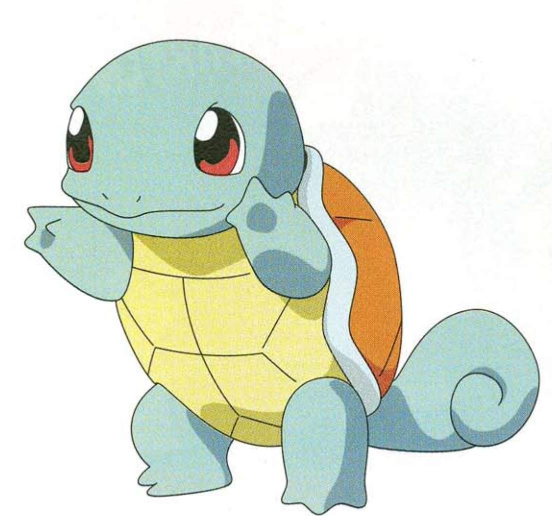
Legende: neu in der Liste verschobene Erscheinungstermine

Bienvenue!

Hallo, holerö und herzlich willkommen auf euren Leserpostseiten! Hier habt ihr die Gelegenheit, Einfluss auf die Gestaltung eurer TOTAL! zu nehmen. Habt ihr Anregungen, Meinungen oder Kritik, dann nehmt kein Blatt vor den Mund, sondern schreibt es voll und schickt es uns! Außerdem beantworten wir hier nach bestem Wissen und Gewissen eure Fragen.
Wenn ihr eine künstlerische Ader habt, könnt ihr natürlich auch das oben genannte Blatt dazu nutzen, um es zu bemalen. Wenn ihr es dann noch an die unten stehende Adresse schickt, erhöht das eure Chancen enorm, dass wir es abdrucken. Vergesst bitte nicht, euren Namen und vielleicht euer Alter zu notieren. Aufgrund der Menge der Post ist es uns leider nicht möglich, Briefe persönlich zu beantworten. Schickt uns also kein Rückporto – geantwortet wird auf den Leserpostseiten in der TOTAL!. Eine weitere Möglichkeit, euren Namen auf diesen Seiten wieder zu finden, ist folgende: Solltet ihr ein witziges Foto von euch mit einer TOTAL!-Ausgabe zur Hand haben, tütet es ein, klebt 'ne Marke drauf, und ab geht die Post! Falls ihr Charts, Tipps & Tricks, Wettbewerbseinsendungen oder Ähnliches der Leserpost beilegt, notiert diese bitte auf Extrazetteln (inklusive Adresse).

X-plain Verlag
TOTAL! Leserbriefe
Friedensallee 41
D-22765 Hamburg

Ihr könnt uns Briefe auch per E-Mail schicken. Bedenkt bitte, dass wir auch diese nur auf den Leserpostseiten der TOTAL! beantworten! Schreibt an total@x-plain.de unter dem Stichwort „Leserpost"!



Riesige Knöpfe

Ich sitze gerade so da, tue nichts Böses, sondern denke an die neue Nintendo-Konsole, da sehe ich euer Heft unter dem Schlitz in der Tür auf dem Boden liegen. Ich schlage die Seite vier auf und sehe, dass auf Seite elf Infos über den Game Cube zu finden sind. Tja, wenn man vom Teufel spri... äh, an ihn denkt. Also schlage ich die Seite elf auf und bewundere die super Bilder. Ich blättere um und ... erschrecke mich zutiefst. Was für kranke Gehirne ('tschuldigung) waren eigentlich für das Design zuständig? Diese neue Wunderkonsole hat vielleicht die besten Daten zu bieten, aber sieht doch megahässlich aus. Sind Nintendo die Ideen ausgegangen? Also, ich finde, dass die PS2 besser aussieht. Ich ärgere mich grün und blau. Aber das Schlimmste kam erst, als ich umblätterte: die Controller! Meiner Meinung nach ist Nintendo selbst schuld daran, dass alle sagen, ihre Konsolen wären nur für Kinder da – bei solchen Controllern! Riesige und wenige Knöpfe, damit auch Babys damit zurechtkommen und immer die Knöpfe treffen. Also, die Controller vom Nintendo[64] halte ich für die besten, die es jemals gab. Warum haben sie die nicht so beibehalten? Ich denke, wenn die Formen so bleiben, dass sich wieder viele Spieler für die PlayStation 2 entscheiden werden. Und daran werden wohl auch die Spiele nichts ändern. Es wird genauso sein, wie es jetzt ist: Das N64 hat zwar wenige, aber bessere Spiele, die PlayStation hat viele Spiele, aber viele davon sind Mist. Trotzdem kaufen sich alle die PlayStation, weil sie „erwachsener" aussieht. Nintendo hat nun mal dieses Image, und mit solchen Controllern wird sich das wohl auch nicht ändern. Ich hoffe, sie wird sich das noch mal überlegen. Das einzig Gute wird wohl der Preis sein.
PS: Der Game Boy Advance sieht hingegen echt supercool aus.

Björn Jahn, Radolfzell

Auto aus der Presse

Ich war ja schon von Anfang an für den Dolphin, oder soll ich Game Cube sagen? Wie ich gehört habe, soll der Preis um die 300 DM liegen. Alles schön und gut, aber habt ihr schon einmal den Cube gesehen? Das Ding sieht ja aus wie ein Auto frisch aus der Presse, auch das Game Pad ist gewöhnungsbedürftig. Das ist doch eine **TOTAL!**e Zumutung. Ich meine dennoch, dass es nicht auf das Äußere einer Konsole ankommt, sondern darauf, was in ihr steckt. Aber ansonsten kann man über den Game Cube nicht meckern. Ich werde ihn mir auf jeden Fall zulegen und dann loszocken.
So, kommen wir mal zum Game Boy: Am Anfang war der normale Game Boy, dann kam



Viele Grüße an Anita Langbehn aus Neue Tiefe auf Fehmarn! Dein geflügelter Son-Goku gefiel uns so gut, dass wir ihm den gebührenden Respekt zollen und ihn hiermit stolz auf Seite eins der Leserpost präsentieren

der Game Boy Pocket und zu guter Letzt der Game Boy Color. Nun zu meiner Theorie: Der Game Boy Color hat die gleiche Grafik wie das NES, der Game Boy Advance hat fast die gleiche Grafik wie das SNES, wäre da nicht als Nächstes das Nintendo64 dran? Es wäre doch theoretisch und auch praktisch machbar, einen Game Boy mit 3D-Grafik rauszubringen. Was meint ihr dazu? Wird es noch Hoffnung geben, dass ein solcher Game Boy rauskommt?

Sebastian Auerbach

TOTAL!:
Ja, du kannst Game Cube sagen, der Name steht fest. Sicherlich haben wir schon einmal einen Blick auf die Konsole werfen dürfen (Bilder gab es ja bereits in **TOTAL!** 10/00). Du hast Recht damit, dass das Äußere einer Konsole nicht wirklich eine Rolle spielen sollte. Innere Werte, letztendlich aber die spielerische, inhaltliche und optische Qualität der Games sind entscheidend. Zu deiner Theorie: Erst einmal muss der Game Boy Advance über die Ladentische wandern. Nintendo wird mit hoher Wahrscheinlichkeit nicht mit diesem Handheld aufhören, sondern weiterhin neue und technisch bessere Geräte erfinden. Ob man die Grafik der tragbaren Konsolen so ohne Weiteres mit der der TV-Konsolen vergleichen kann, lassen wir einmal dahingestellt. Sicher ist jedenfalls, dass der GBA 3D-Fähigkeiten besitzt, wie man anhand der bereits verfügbaren Bilder sehen kann.



Der Zeichner des Zeichners, der gerade diesen wunderschönen Garados zeichnet, hat leider seinen Namen auf dem Bild vergessen. Das ist schade, denn wir wüssten alle gern, von wem solche Kunstwerke geschaffen werden

Datenträger

Werden die Spiele für den Game Cube auf einer DVD-ROM oder auf einer CD-ROM erscheinen?

Christian aus Lüchow

TOTAL!:
Dazu haben wir in **TOTAL!** 10/00 im Bericht über die Nintendo Space World 2000 (ab Seite 12) ausführlich Stellung genommen. Es wird sich um eine im Durchmesser nur acht Zentimeter breite DVD-ROM handeln, die eine Kapazität von 1,5 Gigabyte aufweist. Nintendo hat dieses neue Format zusammen mit Matsushita (Panasonic, Technics) entwickelt und somit einen sehr wirksamen Kopierschutz geschaffen. Dadurch ist die Bereitschaft unter den Entwicklern groß, Spiele für diese Plattform zu produzieren – und das kommt uns Spielern ja sehr entgegen.



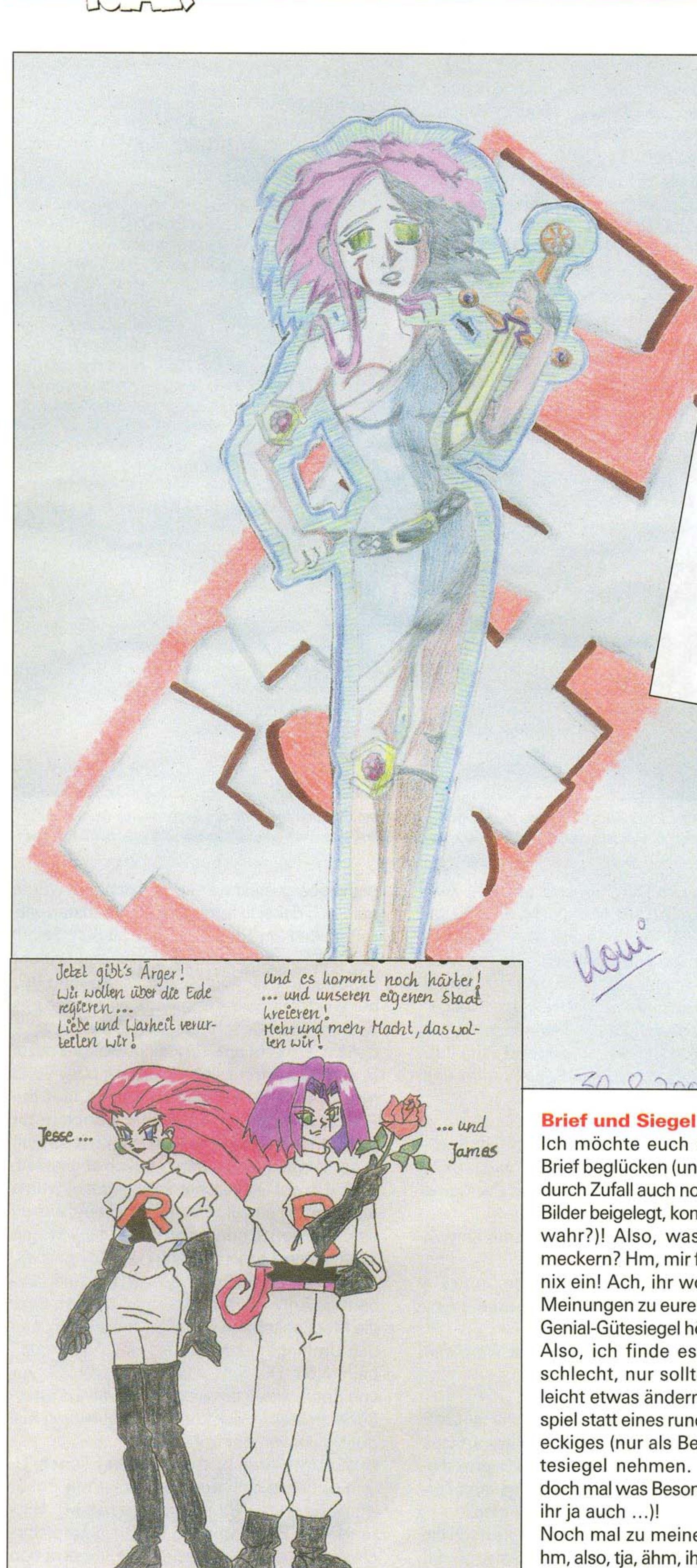
Hallo, Jenny Betschart aus der Schweiz! Dein Hochzeitspfirsich klebt schon an unserer Wandgalerie!

Game Cube

1. Wann kommt endlich *Banjo-Tooie* raus?
2. Was ist jetzt eigentlich besser, der Game Cube oder die PlayStation 2?
3. Wird es beim Game Cube bessere Kampf- und Action-Spiele geben?
4. Stimmt es, dass für den Game Cube ein Pokémon-Spiel wie das für den Game Boy rauskommen soll?

Nils Kupzok, Northeim

TOTAL!:
1. Ein Blick in unsere aktuelle Release-Liste verrät, dass Rares sehnsüchtig erwartetes Jump&Run irgendwann im letzten Quartal dieses Jahres erscheinen soll. Ein genauerer Termin war nicht in Erfahrung zu bringen.
2. Vorerst ist weder die eine Konsole noch die andere besser oder schlechter. Solange der Game Cube noch nicht einmal erschienen ist, niemand ein fertiges Spiel gesehen und gespielt hat, solange lässt sich auch kein Vergleich anstellen. Lediglich die technischen Details können anhand der Herstellerangaben gegenübergestellt werden. Letztendlich würde man sich dabei in fummeligen Messdaten verzetteln und am Thema vorbeischießen. Selbst wenn die ersten Spiele zur Verfügung stehen, bleibt es immer noch – und wir können das nur wieder und wieder sagen – eine Frage des persönlichen Geschmacks, welche Konsole den Vorzug verdient. Ein kleines Beispiel dazu: In den USA erfreut sich die *Cruis'n USA*-Serie großer Beliebtheit, hier zu Lande fällt die Arcade-lastige Rennspielreihe jedoch unter „ferner liefen". Bei den Konsolen hat es sich in der Vergangenheit ganz ähnlich abgespielt: Egal, was auf technischer Seite geboten wurde und wie toll einzelne waren, gekauft wurde das, was gefiel, oder eben das, was ‚alle' gekauft haben. Lassen wir uns also überraschen!
3. Auch bei dieser Frage können wir keine eindeutige Antwort geben. Sicher ist aber, dass die Möglichkeiten in Bezug auf die Grafik und den Umfang neuer Titel besser sind als noch beim N64. Die Spiele werden nach wie vor von Entwicklern programmiert – und die produzieren bekanntlich konsolenunabhängig mal gute, mal weniger gute Games ;-)
4. Ja. Unter den fünf geplanten Launch-Titeln befindet sich auch ein Spiel mit Pokémon. Es ist davon auszugehen, dass Nintendo die Begeisterung für die Kampftierchen auch auf dem Game Cube in Form von entsprechenden Spielen fördern wird. In welcher Form man diese mit den Game-Boy-Titeln vergleichen kann, bleibt abzuwarten. Grafisch wird es wohl gravierende Unterschiede geben.



Beeindruckend, Kornelia! Diese drei Werke von dir müssen wir einfach der Öffentlichkeit preisgeben

Brief und Siegel

Ich möchte euch mit einem Brief beglücken (und habe wie durch Zufall auch noch ein paar Bilder beigelegt, komisch, nicht wahr?)! Also, was gibt's zu meckern? Hm, mir fällt gerade nix ein! Ach, ihr wolltet doch Meinungen zu eurem TOTAL!-Genial-Gütesiegel hören, oder? Also, ich finde es gar nicht schlecht, nur solltet ihr vielleicht etwas ändern, zum Beispiel statt eines runden ein 16-eckiges (nur als Beispiel) Gütesiegel nehmen. Das wäre doch mal was Besonderes (seid ihr ja auch ...)!

Noch mal zu meinen Bildern, hm, also, tja, ähm, ihr müsst sie nicht abdrucken (wäre aber trotzdem nett!), aber ihr solltet sie an einen warmen, hellen Platz hängen (mit Ausblick auf eure **TOTAL!**-geniale „Laubtapete") und gut füttern! Und lasst Holgi nicht drüberrenovieren! (Die 31 „Bittes" und 51 Ausrufungszeichen drucken wir aus Platzmangel nicht ab, Anm. d. Red.) Also, irgendwas wollte ich jetzt noch sagen, ach ja: Macht noch mal eine **TOTAL!**-Foto-Story!!!

PS: Dem Mädel auf dem Bild mit dem „unauffälligen" **TOTAL!**-Logo dürft ihr einen Namen geben!

Kornelia Csink, Dettingen/Teck

TOTAL!:

Vielen Dank für die Zeichnungen, sie gefallen uns wirklich gut. Schön auch, dass du nix zu meckern hast! Über das 16-eckige Gütesiegel ließe sich diskutieren, aber das wäre zu SNES-Zeiten angebrachter gewesen. Heutzutage ist ein 64-eckiges viel moderner. Mit der Einführung des Game Cube könnten wir dann auch ein Siegel mit 128 Ecken entwerfen, aber das wäre dann ja wieder fast ein Kreis ... wir machen uns mal Gedanken.

Zum Thema **TOTAL!**-Foto-Story können wir sagen: Machen wir! Momentan wissen wir nur noch nicht genau, wann wir uns erbarmen, denn gut Ding will bekanntlich Weile haben. Aber sie kommt ganz gewiss!

PS: Selbstverständlich werden wir deine Kunstwerke ganz nach Anordnung hegen und pflegen. Wir gießen sie auch jeden Tag ;o) Und keine Sorge, dem bösen Holgi wurden seit seinem Wandanstrich so schwere Fußketten angelegt, dass er gar nicht mehr von seinem Arbeitsplatz loskommt. Als Name für das etwas betrübt wirkende Mädel kamen verschiedene Vorschläge. Michiko vielleicht oder Totalinchen oder so. Richtig einigen konnten wir uns da auch nicht. Sollte euch etwas Besseres einfallen, dann immer her damit!



Kinder, Kinder, diesmal fehlen uns wirklich die Worte, so sehr, wie ihr euch ins Zeug gelegt habt. Diese attraktive Dame stammt von Karolina Talja aus Polch. Alle Achtung!

Gleich einpacken

Nun, ich hoffe, ihr seid mir nicht böse, wenn ich das nervende Geschleime weglasse, aber ich muss euch einfach meine Story erzählen. Wir schrieben den 24. August 2000, als ich so mir nichts, dir nichts ein wenig im Internet surfen ging. Und was hatte ich da gesehen? Den Game Cube. Wow, hatte ich mir gedacht und gleichzeitig: Ist dieses Design eigentlich ein Witz? Nun ja, ich hielt das Ganze für einen blöden Joke eines 16-jährigen Computer-Freaks. Also, nichts wie auf die offizielle Nintendo-Homepage, und was sah ich da? Den gleichen Game Cube.

Nun, ich bin mir ziemlich sicher, dass ihr in **TOTAL!** 10/00 schon darüber berichtet habt, aber trotzdem, habt ihr dieses *Zelda* gesehen? (Dumme Frage, ihr wart ja auf der Messe!) Ich kann nur sagen, mir verschlug es einfach die Sprache, als ich mir einen kurzen Film davon aus dem Internet runtergeladen hatte. Meiner Meinung nach kann die PS2 mit ihrem 869 DM hohen Preis gleich mal einpacken. Okay, der Game Cube hat zwar ein sehr eigenwilliges Design, aber wen juckt's? Solange wir solche Spieleperlen wie ein *Zelda* oder *Wave Race* in dieser Grafikpracht erwarten können ... Nur leider nerven mich die wenigen Knöpfe des Controllers, damit wird ja die bei mir sehr geschätzte *Turok*-Steuerung gar nicht mehr möglich sein. So, nun noch ein paar Fragen, die nichts mit dem (genialen) Game Cube zu tun haben:

1. Wird *Conker's Bad Fur Day* in Deutschland erscheinen? Wenn ja, wird es dann synchronisiert?

2. Was kann man in Deutschland in der Freizeit überhaupt machen, außer *Perfect Dark* zu spielen? Oooops! ;-)

Jan aus der Schweiz

TOTAL!:

1. Laut Aussage von Nintendo Deutschland ist man darum bemüht, diesen Titel hier zu Lande auf den Markt zu bringen. Da etliche Texte im Abenteuer auftauchen, kannst du davon ausgehen, dass eine Synchronisation im Falle des Falles angedacht ist.

2. Och, da gibt es vieles! Du könntest die **TOTAL!** lesen, andere feine Games spielen, auf www.x-plain.de herumsurfen, noch einen Leserbrief schreiben, deiner Mutter Blumen schenken, den Müll rausbringen, vom Game Cube träumen ...

Stellungnahme

Dieser Brief ist eine Antwort auf den Leserbrief von Roy Riginashvili in **TOTAL!** 10/00. Ich muss mich hier zum Thema Game Cube einmal aus anderer Sicht äußern. Ich habe die Enthüllung des Geräts ebenfalls verfolgt und die Bilder bereits am vorherigen Tag im Internet betrachtet. Der erste Eindruck war zwar nicht enttäuschend, aber es verschlug mir auch nicht die Sprache. Die gezeigten Technik-Demos, die definitiv aus keinem von Nintendo programmierten Spiel stammen, entzücken zwar das Auge eines N64-Besitzers, aber Besitzer des Dreamcasts oder gar der PlayStation 2 können bei diesem Anblick nur schmunzeln. Die Demos bringen den Überwältigungseffekt, den zum Beispiel *Shen Mue* oder *Metal Gear Solid 2* seinerzeit erwirkten, nicht mit sich. Außerdem waren einige der Demos lediglich vorgerenderte Sequenzen wie zum Beispiel *Metroid* und *Wave Race*. Daher muss ich sagen, dass eine Aussage wie: „Wer braucht denn da noch eine PS2?" absolut nicht gerechtfertigt ist und wohl eher die Vermutung nahe legt, dass es sich um einen eingefleischten Nintendo-Fanatiker handelt. Also, mir persönlich wäre eine objektivere Betrachtung der neuen und außerdem nicht schlechten Konsole lieber, aber einen Quantensprung in der technischen Entwicklung stellt sie definitiv nicht dar.

Flo

TOTAL!:

Mit Verlaub, aber wenn 128 Marios, die aus über 700 Polygonen bestehen (für jeden einzelnen Mario), in Echtzeit über den Bildschirm turnen, würden wir als PS2- oder Dreamcast-Besitzer gar nicht schmunzeln. Und ein Überwältigungseffekt war auch nicht zu verleugnen. Sicher, die von dir zitierte Aussage ist völlig subjektiv zu verstehen, und Grafik allein macht kein gutes Spiel, aber wir sind uns dennoch ziemlich sicher, dass Nintendos neues Gerät neben seiner Konkurrenz sehr gut aussehen wird – zumindest in technischer Hinsicht.

PC oder Nintendo?

Mittlerweile mache ich mein Fachabitur und musste mir einen PC zulegen (wegen Textverarbeitung usw.). Meine Frage ist zwar jetzt relativ, aber ... sollte ich mich von Nintendo jetzt ganz abwenden und mehr den PC-Spielen widmen? Allein wegen der Preise. Ich bin da etwas durcheinander. Ich erwarte auch keine spezielle Antwort, mehr eine Gedankenhilfe.

David Lorenczat, Bad Dürkheim

TOTAL!:

Letztendlich ist das eine Frage des persönlichen Geschmacks. Es gibt für jede Plattform gute Spiele, für das N64 genauso wie für den PC. Allerdings musst du einen Computer ständig nachrüsten, um aktuelle Software vernünftig zum Laufen zu bringen. Das Problem fällt bei Konsolen natürlich weg. Außerdem unterscheidet sich auch die Art der Spiele des jeweiligen Systems. Strategie-Games und First Person Shooter findest du zum Beispiel im PC-Regal wie Sand am Meer, Jump&Runs oder Prügelspiele hingegen kannst du mit der Lupe suchen. Wir sehen also keinen Grund, dass du dich von Nintendo abwendest, denn du weißt ja selbst, von welcher Qualität deren Spiele sind. Und die gibt's in der Player's-Choice-Auflage auch schon für 50 Taler.

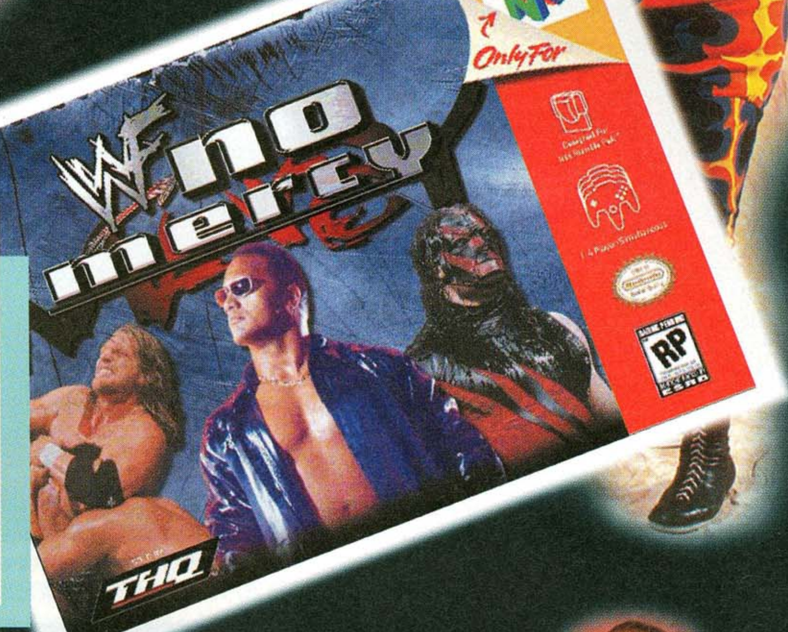
David Lorenczat aus Bad Dürkheim verdanken wir dieses umwerfende Motiv. Übrigens: Dein Witz war klasse, aber der bleibt mal unter uns :o)

verlosung

THQ und TOTAL! verlosen



10 x
das Nintendo[64]-Spiel
WWF – No Mercy



Alles, was ihr tun müsst, ist die folgende Frage zu beantworten:

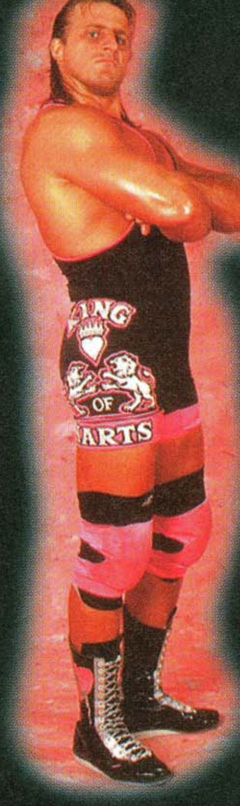
Wer gewann das erste King-of-the-Ring-Turnier?

a) Hulk Hogan
b) Bret Hart
c) Yokozuna
d) Owen Hart
e) Bam Bam Bigelow



Schickt einfach eine Postkarte mit der richtigen Lösung an:

TOTAL!
Stichwort: „THQ Competition"
Friedensallee 41
22765 Hamburg



Einsendeschluss ist der 17.11.2000 (Poststempel).
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma THQ sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

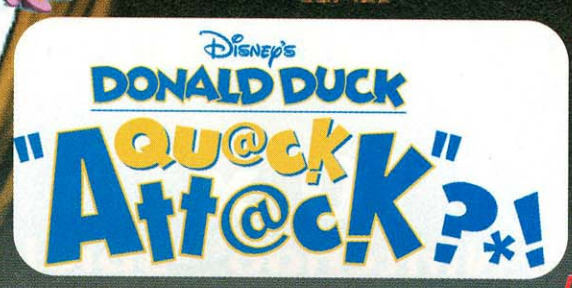




Genre: Jump&Run

Entwickler: Ubi Soft

Erhältlich: ab November



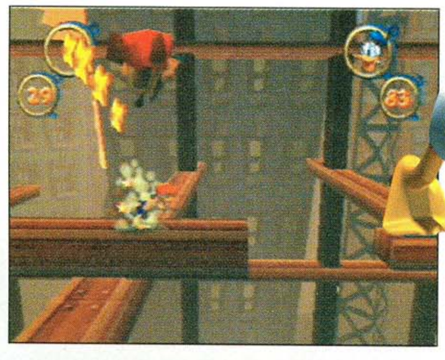
Immer knapp bei Kasse, den überwiegenden Teil des Tages schlecht gelaunt und oftmals ein wenig tollpatschig – das ist Donald Duck, wie wir ihn kennen und lieben gelernt haben. Um einmal so richtig nachvollziehen zu können, wie sich der Erpel im Seemanns-Look bei seinen Abenteuern fühlt, habt ihr in Donald Duck Quack Attack die Chance, ihn durch über 20 fantasievoll gestaltete Level zu steuern.



In den Stadt-Leveln müssen schon einmal Bauarbeiter als Trampoline herhalten. Bei diesen Sprungpassagen wird deutlich, wie viel Mühe sich mit dem Level-Design gemacht wurde, denn sie sind sehr flüssig angelegt



Donald ist entsetzt! Seine angebetete Daisy wurde vom fiesen Magier Merlock während der Ausübung ihres Jobs als Fotoreporterin gefangen genommen. Sie hatte sich einfach zu tief in dessen Wunderland vorgewagt und muss nun auf einen Retter hoffen und warten. Damit nicht Gustav Gans die Lorbeeren einheimst, müssen sich Anfänger schon ein wenig anstrengen, um Donald heil durch die insgesamt 24 Level zu bringen – Profis sind hingegen ein wenig unterfordert und zu schnell beim Endgegner angelangt. Nichtsdestotrotz bietet *Donald Duck Quack Attack* eine Menge Abwechslung. Diese kommt in erster Linie durch die verschiedenen Levelgestaltungen und Aufgabenstellungen zu Stande. So kämpft ihr euch mal in Richtung Bildschirmhintergrund, mal von links nach rechts durch die Stages. Wer erst einmal das Timing fürs Springen, Doppelspringen und Attacken-Ausführen heraushat, wird sich über die äußerst flüssig gesetzten Pfade freuen, die es euch ermöglichen, wie die wilde Waldwurst gen Ziel zu rasen.





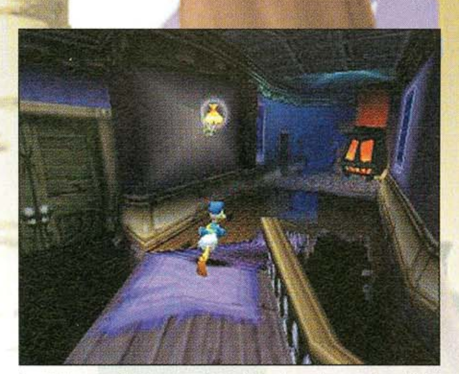
Donald macht auf Indiana Jones und kämpft sich todesmutig durch gefährliche Tempelanlagen

?"#*% – Wuuut

Besonders witzig gelungen ist die Anzeige von Donalds Gesundheitszustand. Wird er nämlich zu oft von Gegnern getroffen, verschwindet er in einer Comic-typischen „Wutwolke" und pöbelt vor sich hin. Danach hat er seine Mütze verkehrt herum auf und stürmt zielstrebig nach vorne gebeugt und mit selbstbewusstem Gang dem Levelende entgegen.

Genau das ist auch eine eurer Aufgaben, denn Gustav Gans hat für jeden Level bereits eine Bestzeit abgeliefert, die es zu unterbieten gilt. Zudem müsst ihr das verloren gegangene Spielzeug von Tick, Trick und Track einsammeln, sämtliche Münzen finden und eine Medaille entdecken. Bewegliche Plattformen, die über tiefe Schluchten führen, jede Menge Gegner wie zum Beispiel Zombies, gut genährte Bauarbeiter und Rollstuhl fahrende Opis machen euch dabei das Leben zum Teil recht schwer.
Was diesen Titel wirklich auszeichnet, ist das harmonische Spielerlebnis. Ihr fühlt euch von der ersten bis zur letzten Minute in die Walt-Disney-Welt gezogen. Dazu trägt der





Im Geisterschloss von Gundel müsst ihr euch auf einige gespenstische Begegnungen gefasst machen

typische Grafikstil genauso bei wie die kunterbunt und abenteuerlich gestalteten Areale, die Zwischensequenzen, die Kämpfe mit den Endgegnern und die Sprachausgabe. Vögel zwitschern und ein kleiner Bach plätschert vor sich hin, während ihr im Wald bei Entenhausen über Hängebrücken sprintet, vor der Kulisse eines mächtigen Wasserfalls auf einer alten Eiche von Ast zu Ast hüpft oder euch vor Wut schnaubend einen Elch vornehmt. In der City von Entenhausen trefft ihr

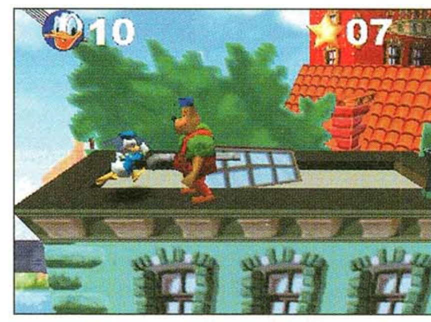


Der erste Endgegner: Um hier zu bestehen, müsst ihr zunächst einmal seinen Eierattacken ausweichen, um dann anschließend wilden Stampfangriffen zu entgehen. Doch dann ist er noch längst nicht besiegt!

Gut geplant ist halb gewonnen

In diesem Kasten zeigen wir euch ein paar Bilder aus der Konzeptionsphase von *Donald Duck Quack Attack*. Ihr seht deutlich, wie bereits in diesem Stadium viel Wert auf den typischen Walt-Disney-Charme gelegt und genau geplant wurde, welche Sprünge ihr im fertigen Spiel zu absolvieren habt.





auf bullige Maurer mit spitzen Kellen in der Hand, balanciert über die Stahlträger der Baustellen und schwingt euch todesmutig von einer Dachkante zur nächsten, und das alles nur, um die angebetete Daisy zu retten. In Daniel Düsentriebs Labor könnt ihr nicht nur jederzeit erkennen, welche Ziele ihr schon erreicht habt und welche Welten bereits zugänglich sind, sondern ihr dürft nach besonders guten Leistungen auch in eines von vielen Alternativkostümen wechseln, was der Langzeitmotivation zugute kommt. Was es sonst noch so alles in *Donald Duck Quack Attack* für das N64 zu entdecken und erleben gibt, welche fiesen Zwischengegner auf euch lauern und wie die Chancen stehen, dass Donald Gustav eins auswischt, erfahrt ihr im umfangreichen Test in der nächsten Ausgabe.

Holger Reher



Genre: Prügelspiel

Entwickler: Jakks Int./AKI Corp.

Erhältlich: ab November

WWF NO MERCY

Schweißüberströmte Fleischberge prallen aufeinander, würgen einander und schlagen sich windelweich – das soll Spaß machen? Und ob:* WWF No Mercy *steht ins Haus!



It's in your Hands

Unterhaltsam mutete der Guest-Referee-Modus an. Dort dürft ihr den Gastringrichter mimen und bei Bedarf ermahnen, anzählen und disqualifizieren. Nicht nur das, ihr könnt auch aktiv ins Geschehen eingreifen, sodass ihr sicherstellt, dass der Richtige (eurer Meinung nach) gewinnt.



Alle Wrestling-Fans unter euch waren mit dem Nintendo64 bisher ja ziemlich gut bedient. Angefangen bei *WCW vs. NWO: World Tour* und seinem Nachfolger, *WCW/NWO Revenge*, über *WWF War Zone* und *Attitude* bis hin zu *Wrestlemania 2000* wurde diese nach wie vor umstrittene Sportart durchgehend mit hochwertiger Software repräsentiert. *WCW Mayhem* von Electronic Arts zählt zwar nicht gerade zur Elite, ist aber auch nicht wirklich schlecht. Die anderen aufgeführten Titel teilen sich Acclaim (*War Zone* und *Attitude*) und THQ, die in diesem Jahr die WWF-Lizenz erwarb und ihre WCW-Genehmigung dafür an EA weiterreichte. Nun hat THQ ein neues Eisen im Feuer, das sich *WWF No Mercy* nennt und die Fortsetzung von *WWF Wrestlemania 2000* darstellt. Und obwohl dieses bereits einiges zu bieten hatte, schrauben die Entwickler der AKI Corporation den Umfang noch weiter in die Höhe. Erneut sind weit über 50 Kämpfer vertreten. Allein zu Be-



Mit voller Wucht knallt Mark Henry den Samoaner Rikishi gegen den harten Stahl des Käfigs. Wenn ihr diese Aktion oft genug ausführt, wird das Gesicht des Gepeinigten mit Tomatenmark verziert



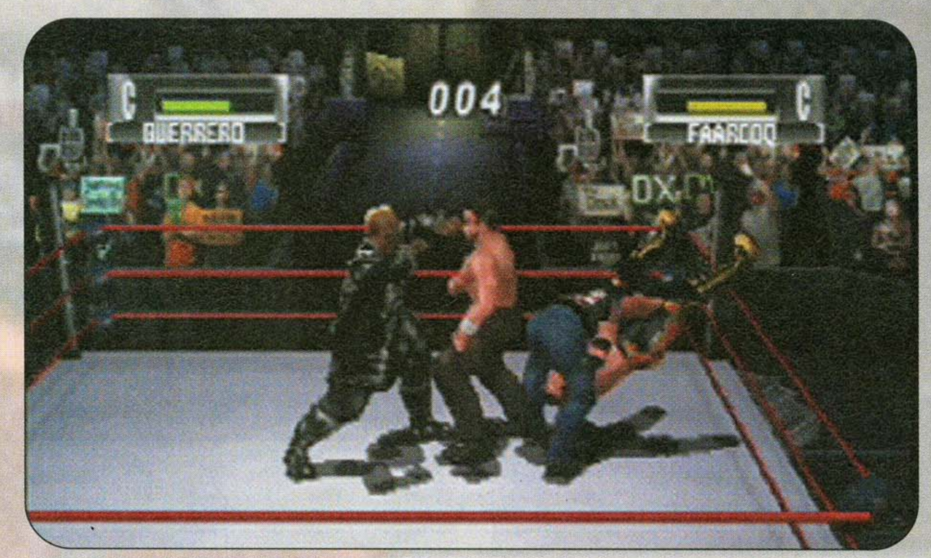


Bis zu vier Leute können sich gleichzeitig im Ring tummeln. Double-Team-Moves gibt es zuhauf









Viscera (links im Bild) war früher bekannt als Mabel, der als Mitglied des Tag Teams MOM in der WWF debütierte und später sogar ein King-of-the-Ring-Turnier gewann. Im Spiel lässt er sich nur schwer ausheben

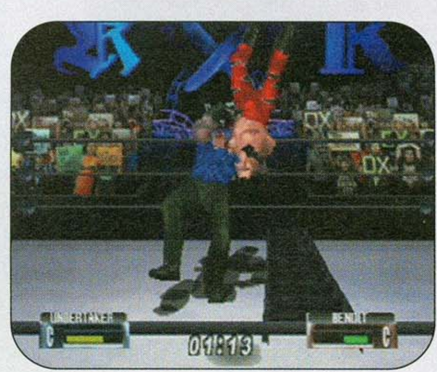
ginn sind schon 54 verfügbar. Unter ihnen befinden sich zehn Damen, von denen Chyna als einzige Frau nicht unter dem Punkt „Ladies" erscheint. Bei ihrem maskulinen Auftreten glaubt sowieso jeder, sie sei ein Mann. Wie auch immer, im Laufe des Spiels werdet ihr darüber hinaus weitere Stars freispielen können.

Illustre Persönlichkeiten wie Steve Austin, The Rock, der Undertaker (im neuen Look), HHH, Edge, The Acolytes und andere Berühmtheiten sind enthalten, mit denen ihr eine schier unglaubliche Vielfalt an Matchvarianten bestreiten dürft. Fast alles, was ihr aus den Fernsehsendungen kennt, ist auch in *No Mercy* möglich. So lassen sich beispielsweise Handicap-Kämpfe, Hardcore-Fights und Leiter-Matches austragen und sogar kombinieren. Natürlich fehlen Auseinandersetzungen im Stahlkäfig ebenso wenig wie der Royal Rumble, das King-of-the-Ring-Turnier und weitere Großveranstaltungen, die ihr nach eigenem Gutdünken zusammenstellen dürft. Damit ist das Ende der Fahnenstange aber noch lange nicht erreicht. Im Championship-Modus gilt es, einen der WWF-Meisterschaftsgürtel zu gewinnen und zu behalten. Besonders interessant gestaltet sich dabei das Hardcore-Champion-Turnier. Sobald ihr den Gürtel errungen habt, sollt ihr ihn pausenlos und überall verteidigen. So verschlägt es euch in den Boiler-Raum, die Parketage und die Gänge der Arena, während ihr all eure Reserven einsetzen müsst. Zum Ausgleich liegen allerorts handliche Gegenstände herum, deren Festigkeit ihr an des Gegners Schädel testen könnt. Feuerlöscher, Mikrofone, Klappstühle, Schmiedehammer – alles lässt sich zweckentfremden.

Zu guter Letzt steht euch ein erweiterter Editor zur Verfügung, mit dem ihr eigene Wrestler erstellen könnt. Bis ins Kleinste dürft ihr dort Statur, Kleidung, Gangart und jeden einzelnen Move bestimmen. Damit sind die Möglichkeiten von *WWF No Mercy* zwar immer noch nicht erschöpft, aber ihr merkt sicherlich, wie umfangreich das Endergebnis ausfallen wird. Ein heißer Kandidat auf ein TOTAL!-Gütesiegel!

Tobias Partetzke



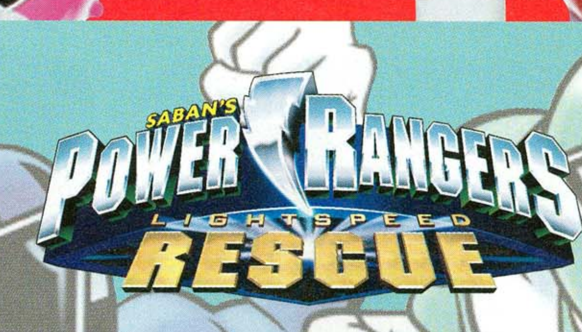


Selbstverständlich lässt sich die Leiter bei Leiter-Matches nicht nur zum Erklimmen benutzen

Genre: Action

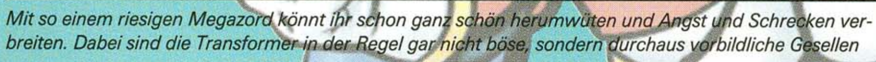
Hersteller: Mass Media

Erhältlich: ab November



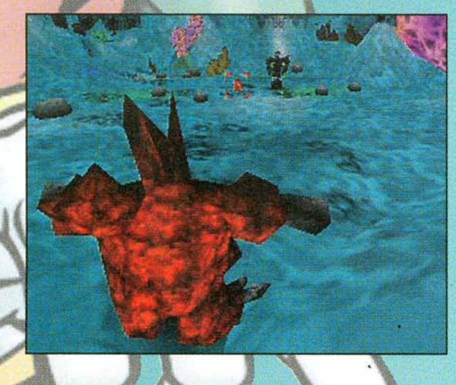
Wenn's mal irgendwo brennt, dann sind die bunten Helmträger sofort zur Stelle und verjagen ihre gesetzlosen Feinde mit allerhand Tricks und Magie.





Mit so einem riesigen Megazord könnt ihr schon ganz schön herumwüten und Angst und Schrecken verbreiten. Dabei sind die Transformer in der Regel gar nicht böse, sondern durchaus vorbildliche Gesellen





Go Power Rangers, go Power Rangers, go, go ...! Seit Jahren erfreut sich die TV-Action-Serie unter den Kids größter Beliebtheit. Die fünf glanzvollen Helden haben Vorbildcharakter und begeistern durch ihre asiatischen Kampfkünste sowie durch die überaus effektreichen Tricktechniken, mit denen sie die Bösewichter dieser Erde zum Teufel jagen. Selbstverständlich ist THQs N64-Action-Modul nicht die erste Umsetzung für eine Nintendo-Konsole. Auf dem SuperNES und dem Game Boy sind Mitte der 90er Jahre bereits einige Titel erschienen. Allerdings konnten sie spielerisch kaum überzeugen und waren daher selbst für die eingefleischten Fans nur bedingt zu empfehlen.
Im November erwartet uns nun das über 30 Level umfassende N64-Spiel, in dem ihr als Mitglied des Elite-Lightspeed-Teams gegen zahlreiche Schurken antreten dürft. Unterstützt von der Originalmusik und den bekannten Soundeffekten aus der Fernsehserie rettet ihr die Welt. Da ihr als einzelner Power Ranger manchmal zu schwach dazu seid, habt ihr im Verlauf des Spiels die Möglichkeit, die Kontrolle über einen der vielseitigen Megazords zu übernehmen. Mit diesen bombastischen Kampfkolossen mäht ihr die Gegner nur so nieder.
Am Anfang steht euch eine Trainingsmission bevor, in der ihr den Umgang mit den Funktionen des Pads erlernen könnt. Die Fähigkeiten der Ranger sind allerdings nicht so komplex, dass ihr lange üben müsstet. In der Lightspeed-Basis unter Wasser startet ihr das virtuelle Trainingsprogramm. Bei dieser Übung sollt ihr zunächst nur ein paar grüne Schleimmonster mit eurem Energieschuss vernichten. Handlungsort ist eine







blitzsaubere und völlig menschenleere Stadt. Über ein eingeblendetes Radar lassen sich die Wabbelmassen leicht aufspüren. Ist einmal kein weißer Punkt im Radarfenster zu erkennen, haltet ihr euch einfach an den roten Richtungspfeil, der euch direkt zum

In den Zwischensequenzen werdet ihr im besten Comic-Stil über den folgenden Level informiert

grünen Haufen leitet. Nach dieser aufregenden Mission steigt ihr um in einen Firetruck, mit dem ihr in einem seitwärts scrollenden Abschnitt brennende Autos per Wasserkanone löscht. Auch später in den eigentlichen Leveln wechseln die Darstellungen und die Art der Aufgaben.

Wer sich lieber mit einem Kampfroboter wie zum Beispiel dem Supertrain Megazord in einen Mann-gegen-Mann-Fight traut, der kann dies über den Menüpunkt „Megazord Arena" erreichen. Aus der First-Person-Perspektive ballert ihr aus allen Rohren und versucht dabei, den feindlichen Schüssen auszuweichen. Diese Variante lässt sich ebenfalls im Zweispieler-Modus zocken.

Schon kommenden Monat steht *Power Rangers – Lightspeed Rescue* zum Test an. Dann werden wir herausfinden, was euch in diesem neuen Abenteuer der blitzblanken Helden spielerisch und optisch erwartet.

Thomas Hellwig



Eine harte Truppe! So hart wie Plastik! Mit den quietschbunten Gesichtslosen ist nicht zu spaßen



Megazord-Prügelei

Das bislang beste Power-Ranger-Spiel, *Mighty Morphin Power Rangers – The Fighting Edition* (SNES), stammt aus dem Jahre 1996 (siehe TOTAL! 2/96, Note 2-) und war für damalige Verhältnisse ein wirklich gelungener Prügler. Falls ihr das Modul noch irgendwo erspähen könnt und ein Fan der Serie seid, dann greift zu! Allerdings solltet ihr nicht mehr als maximal 20 DM dafür berappen, denn mehr wäre Wucher.



Kein Vergleich zur virtuosen Street Fighter-*Serie, aber doch ein unterhaltsames Prügelspiel*

Genre:
Rennspiel

Hersteller:
Ubi Soft

Entwickler:
Ubi Soft

Preis:
ca. DM 130

F1 Racing Championship

Brennender Asphalt, Hitzeflimmern und dröhnende Motoren – die Formel 1 begeistert nach wie vor Millionen Fans weltweit und ist Jahr für Jahr ungemein spannend. Gerade rechtzeitig zur auslaufenden Saison präsentiert Ubi Soft mit F1 Racing Championship das geeignete Mittel zur Überbrückung der Winterpause – Gentlemen, please start your engines!

UNABHÄNGIGES TOTAL! Genial GÜTESIEGEL

F1 Racing Champioship kommt mit offizieller Lizenz und den Strecken der 99er-Saison angebraust. Alle Infos zu den Pisten, die ihr anwählen könnt, entnehmt ihr den Extrakästen auf den folgenden Seiten. An dieser Stelle wollen wir uns in erster Linie mit dem Fahrgefühl, den Modi und der Präsentation befassen.

Normalerweise kommt es bei einem Rennen in der Königsklasse des Motorsports auf ein perfektes Mittelmaß an Risiko und Sicherheit an. Was nutzt es dem Fahrer, wenn er durch spätes Bremsen den vor ihm liegenden Kontrahenten zwar kurz vor der Kurve überholt, durch den Überschuss an Geschwindigkeit jedoch direkt danach auf die Wiese oder ein Sandfeld ausweichen muss – eine Spezialität von Jaques Villeneuve übrigens. Nein, der Pilot muss ein Händchen dafür haben, welche Aktion den Sieg und nicht das frühzeitige Ausscheiden ein Stückchen näher

POSITIV
Differenzierte Steuerungsarten, spannender Pick-up-and-Play-Modus





Melbourne/Australien



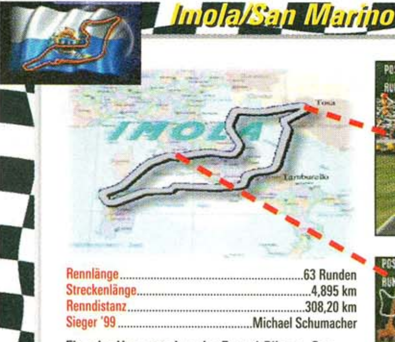




Rennlänge ... 58 Runden
Streckenlänge ... 5,269 km
Renndistanz ... 307,52 km
Sieger '99 ... Eddie Irvine

Nach den ersten beiden schnell zu durchfahrenden Kurven gelangt ihr am Ende der anschließenden Gerade auf die schwierig zu meisternde Whiteford-Kurvenkombination. Im Arcade-Modus ist es dort noch erlaubt abzukürzen, ebenso wie an der Stelle die auf dem unteren Bild zu sehen ist.

Imola/San Marino







Rennlänge ... 63 Runden
Streckenlänge ... 4,895 km
Renndistanz ... 308,20 km
Sieger '99 ... Michael Schumacher

Eine der Hausstrecken der Ferrari-Piloten, San Marino, bietet durch viele enge Kurven etliche Möglichkeiten zu überholen. Im Arcade-Modus bietet sich in der Schikane die Gelegenheit abzukürzen (unteres Bild).

Sao Paulo/Brasilien



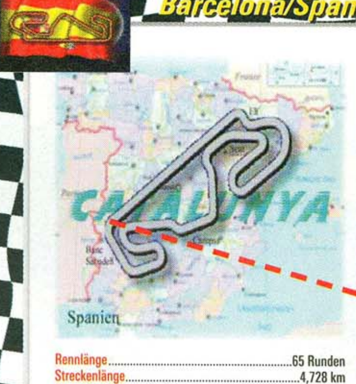


Rennlänge ... 71 Runden
Streckenlänge ... 4,325 km
Renndistanz ... 307,08 km
Sieger '99 ... Mika Häkkinen

Wenn ihr von einem hinteren Startplatz aus ins Rennen geht, könnt ihr auf dieser Strecke direkt in der ersten Kurve massenweise Plätze gutmachen. Benutzt die anderen Fahrzeuge einfach als Bremsklötze bei zu hoher Geschwindigkeit!

Barcelona/Spanien

Besonders wichtig ist es, auf dieser Strecke die letzte Kurve vor Start und Ziel perfekt zu nehmen. Dadurch gelangt ihr mit einem Überschuss an Geschwindigkeit auf die Zielgerade und könnt unter Umständen vor euch fahrende Konkurrenten abfangen.





Rennlänge ... 65 Runden
Streckenlänge ... 4,728 km
Renndistanz ... 307,320 km
Sieger '99 ... Mika Häkkinen



Details am Rande: Wer von der Strecke abkommt, hinterlässt Bremsspuren im Sand und auf der Wiese

Training





Die Farbe des Boliden und die Position des Zeigers auf dem Balken am unteren Bildschirmrand zeigen euch an, ob ihr zu schnell oder zu langsam fahrt. Zudem gibt es eine Einblendung des richtigen Bremspunkts.

bringt, und dann in Bruchteilen von Sekunden handeln. Wem dieser Aspekt noch nie besonders gut gefallen hat, der wird zu Beginn des Spiels sicherlich den Arcade-Modus wählen. In dieser Spielart wird nicht gleich jedes ungestüme Vorgehen mit einem Schaden, einem Abflug von der Piste oder der Disqualifikation bestraft.





Die Tuning-Möglichkeiten sind nicht sehr umfangreich, genügen aber, um für jede Strecke das persönlich optimale Fahrgefühl zu erzielen. Erfreulich ist, dass ihr die Einstellungen für jeden Kurs abspeichern könnt



Monte Carlo/Monaco

Rennlänge .... 75 Runden
Streckenlänge .... 3,328 km
Renndistanz .... 249,60 km
Sieger '99 .... Michael Schumacher

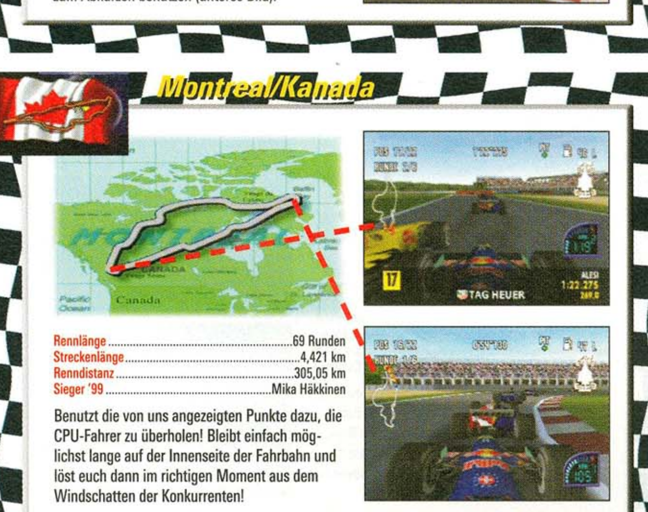
Die wohl langsamste Kurve der F1 (oberes Bild) solltet ihr im Schritttempo durchfahren. Dabei könnt ihr trotzdem die anderen Gegner abdrängen. Die Schikane dürft ihr nur im Arcade-Modus zum Abkürzen benutzen (unteres Bild).



Magny-Cours/Frankreich

Rennlänge .... 72 Runden
Streckenlänge .... 4,250 km
Renndistanz .... 305,81 km
Sieger '99 .... Heinz-Harald Frentzen

Im ersten Drittel der Rennstrecke gibt es eine Kurve, die sehr langsam durchfahren wird. Dort findet ihr eine gute Möglichkeit zu überholen (oberes Bild). Ansonsten könnt ihr im Arcade-Modus fröhlich kurz vor der Zielgeraden abkürzen.



Montreal/Kanada

Rennlänge .... 69 Runden
Streckenlänge .... 4,421 km
Renndistanz .... 305,05 km
Sieger '99 .... Mika Häkkinen

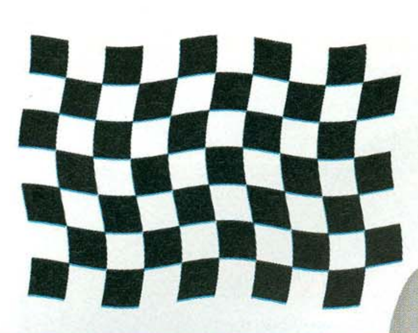
Benutzt die von uns angezeigten Punkte dazu, die CPU-Fahrer zu überholen! Bleibt einfach möglichst lange auf der Innenseite der Fahrbahn und löst euch dann im richtigen Moment aus dem Windschatten der Konkurrenten!



Silverstone/England

Rennlänge .... 61 Runden
Streckenlänge: .... 5,057 km
Renndistanz .... 309,40 km
Sieger '99 .... David Coulthard

Die ersten, sehr schnellen Kurven von Silverstone könnt ihr ohne zu bremsen durchfahren – ihr müsst nur früh genug die jeweilige Richtung einschlagen und ein wenig Mut haben. Etwas später bieten die langsamen Kurven die Möglichkeit zum Überholen.



Vielmehr dürft ihr die Gegner nach Herzenslust von der Strecke drängen, großzügig abkürzen und erbarmungslos in die anderen Boliden rasen, ohne dass dies negative Konsequenzen hätte. Im Gegenteil – im Arcade-Modus müsst ihr sogar in diesem Stil fahren, um eine Chance zu haben.

Fünf Herausforderungen warten dabei auf euch. Neben dem Duell, bei dem ihr gegen einen Freund per wahlweise horizontal oder vertikal gesplittetem Screen antretet, könnt ihr noch das obligatorische Zeitrennen, ein Einzelrennen oder eine komplette Meisterschaft bestreiten. Die interessanteste Spielart unter der Arcade-Einstellung ist aber sicherlich Pick-up-and-Play. Darin müsst ihr jeweils vom letzten, also 22sten Platz aus startend eine bestimmte Vorgabe erfüllen. Auf den ersten vier Strecken gilt es, unter die besten sechs zu kommen, bei den zweiten vier müsst ihr mindestens Dritter werden und auf den Strecken neun bis zwölf sogar mindestens Zweiter. Wer sich dann letztendlich die Weltmeisterklasse erspielt hat, der weiß, was es braucht, um einen Sieg herauszufahren – genau der wird auf den letzten vier Kursen nämlich gefordert. Nicht nur, dass ihr euch die oben bereits angesprochenen Punkte zu Herzen nehmen solltet, um Mika, Michi und Co. in die Schranken zu weisen, ihr habt zusätzlich noch die Aufgabe, die über die Strecken verteilten Checkpoints innerhalb eines Zeitlimits zu erreichen. Je früher ihr sie durchfahrt, desto mehr Punkte erhaltet ihr auf euer Konto, dessen letztendlicher Stand in einer Hall of Fame gespeichert wird. So ist es euch möglich, spannende Vergleiche mit euren Freunden anzustellen.



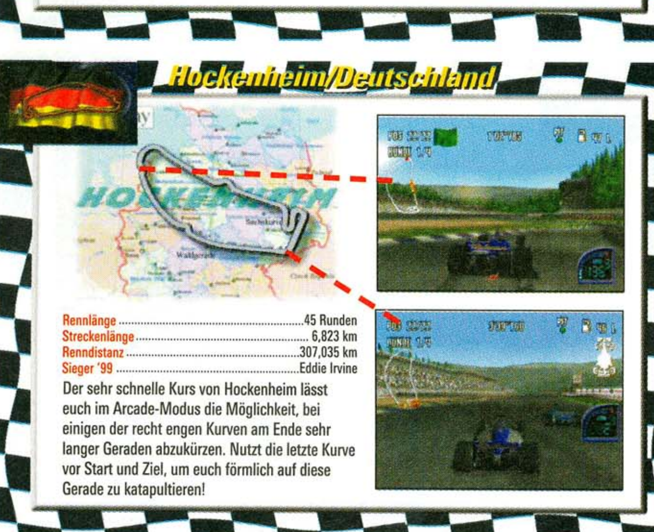




Lässt es sich im Arcade-Modus noch frisch, fromm, fröhlich, frei drauflosfahren, müsst ihr in der Simulation mit wesentlich mehr Fingerspitzengefühl agieren. Rempeln oder Abkürzen wird mit sofortiger Disqualifikation oder zumindest einer Stop-and-go-Strafe geahndet. Zwar wurde auch wieder ein Flaggensystem implementiert (siehe Extrakasten), auf die Umsetzung der Überholverbots-Regel bei geschwenkten gelben Flaggen wurde aber unverständlicherweise wieder verzichtet. Auch auf das Bremsen und Lenken muss nun ein wesentlich größeres Augenmerk gelegt werden, denn wer zu hart am Steuer zerrt oder mit den Reifen das rutschige Gras berührt,









wird sich wundern, wie schnell so ein Bolide ins Schleudern kommt. Damit solche Fehler nicht unbedingt in wichtigen Rennen auftreten, dürft ihr auf allen Strecken in einem speziellen Fahrschul-Modus trainieren. Ein Balken am unteren Bildschirmrand und die Farbe des Wagens geben euch zu jeder Zeit Auskunft darüber, ob ihr zu schnell oder zu langsam fahrt, und eine zusätzliche Einblendung des Wortes „Bremsen" hilft euch, den richtigen Bremspunkt für jede einzelne Kurve zu finden. Selbstverständlich steht euch auch in der Simulation der Zweispieler-Modus, das Zeitfahren, Einzelrennen und eine komplette Meisterschaft zur Verfügung. Bei Letzterer könnt ihr vom freien Training über die Qualifikation bis hin zum Rennen jedes Wochenende einer Saison hautnah erleben. Ihr tüftelt emsig an Spoilereinstellungen, Benzinvorrat und Reifenart herum, beobachtet während der Qualifikation die Zeiten der anderen und plant schon einmal die Boxenstopp-Strategie für den Endlauf.



Das Reglement der FIA 1999

Tempolimit
Die Strafe für Geschwindigkeitsüberschreitungen in der Boxengasse beträgt 250 US-Dollar pro km/h.

Training
Im freien Training darf eine unbegrenzte Zahl von Runden gefahren werden. Dafür entfällt das Zusatztraining auf neuen Strecken. Stoppt ein Wagen im Qualifikationstraining und nimmt Hilfe in Anspruch, um zu den Boxen zurückzukommen, wird die beste Rundenzeit des Piloten gestrichen.

Start
Sind an einem Fahrzeug beim Hinweis „5 Minuten bis zum Start" nicht alle Räder montiert, muss der Wagen das Rennen vom letzten Startplatz aus aufnehmen. Sollte es aber nach diesem Hinweis zu regnen beginnen und der Rennleiter es für angemessen erachten, auf Regenreifen zu wechseln, wird der Start abgebrochen, um 15 Minuten verschoben, und der Pilot darf wieder vom regulären Startplatz aus das Rennen angehen.

Technische Regeländerungen:

Fahrzeugbreite
Maximal zulässige Spurbreite: 180 cm

Radbreite
Minimal 305 mm vorne und 365 mm hinten

Rückspiegel
Minimal 5 x 12 cm groß

Seitenaufprallschutz
Muss bis zur Höhe des Lenkrads reichen. Die Höhe des Hauptüberrollbügels über dem Kopf des Piloten muss gegenüber 1998 um 20 auf 70 cm erhöht werden. Damit die Streckenposten einem Fahrer schnell helfen können, soll der Leerlauf in allen Autos auf die gleiche Art zu aktivieren sein.

Lenkrad
Bei einem Unfall muss der Fahrer innerhalb von zehn Sekunden aussteigen und das Lenkrad an seinen Platz zurückklinken können.

Räder
Um tödliche Unfälle durch herumfliegende Räder zu verhindern, werden die Räder durch Kabel fixiert.

Motor
Der Maximalhubraum der Fahrzeuge ist bis zum Jahr 2006 auf 3.000 ccm festgelegt. Maximal sind zwölf Zylinder sowie fünf Ventile pro Zylinder erlaubt. Die Aufladung mit einem Abgasturbolader oder Kompressor ist verboten. Vierradantrieb und Traktionskontrolle sind verboten. Ein halbautomatisches Getriebe mit mindestens vier und höchstens sieben Gangstufen ist erlaubt.

Bremsanlage
Es sind nur noch Bremsscheiben aus einer Aluminiumlegierung, mit einer Druckfestigkeit von höchstens 80 Giga-Pascal, zulässig. ABS sowie Servounterstützung sind verboten. Pro Rad ist maximal ein Bremssattel mit höchstens sechs Kolben, einer Bremsscheibe und zwei Belägen zugelassen. Der Durchmesser der Bremsscheibe ist auf 275 und die Stärke auf 28 mm begrenzt.

Reifen
Höchstens drei Sorten Regenreifen dürfen pro Veranstaltung angeliefert werden. Es dürfen (wie 1998) maximal 28 Regenreifen pro Auto und Wochenende verwendet werden. Es dürfen maximal 32 Trockenreifen pro Fahrzeug und Wochenende verwendet werden (1998 waren es 40). Profillose Slicks sind verboten. Ein Trockenreifen muss vorn und hinten vier Längsrillen aufweisen. Diese Rillen sind 1,4 cm breit und 2,5 cm tief. Nach Ende des Rennens müssen die Längsrillen noch erkennbar sein.

Ölüberschuss
Überschüssiges Öl, etwa bei einem bis an den Rand gefüllten Öltank, darf nicht mehr über eine Röhre ins Freie geführt werden, sondern muss in den Motor zurückgeleitet werden.

Kühlung
Ein neues Ventil im Kühlsystem soll Überdruck verhindern.

Bordkameras
Jedes Fahrzeug muss zwei Kameras oder Kameraattrappen montiert haben, eine davon auf dem Überrollbügel.

Zeitstrafe
Eine Zeitstrafe wird auf allen Zeitmessbildschirmen angezeigt, mit der exakten Uhrzeit des Urteils. Von diesem Zeitpunkt an hat der Pilot drei Runden Zeit, um an die Box zu fahren. Sollte die Strafe allerdings in den letzten fünf Runden eines Rennens verhängt werden, werden zur Endzeit 25 Sekunden hinzuaddiert, „Stop and go" in der Box entfällt. Die Teams werden künftig per Monitor über die Strafen informiert.

Monza/Italien

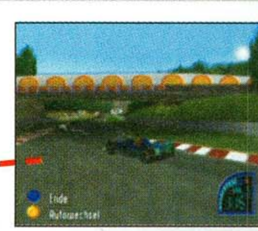


Rennlänge .... 53 Runden
Streckenlänge .... 5,770 km
Renndistanz .... 305,77 km
Sieger '99 .... Heinz-Harald Frentzen

Nur im Arcade-Modus lassen sich die engen Kurvenkombinationen im ersten Drittel der Strecke ohne Strafe abkürzen. Selbst wenn ihr dabei über die Wiese fahrt, seid ihr oftmals schneller als die Konkurrenz. Wählt ruhig eine flache Flügeleinstellung!

Suzuka/Japan





Rennlänge .... 52 Runden
Streckenlänge .... 5,864 km
Renndistanz .... 304,72 km
Sieger '99 .... Mika Häkkinen

Der einzige Kurs der Formel 1, der über zwei Ebenen führt, bietet im Spiel viele Überholmöglichkeiten. Wartet auf eure Gelegenheiten in den engen Kurven wie zum Beispiel der, die in die Unterführung mündet, und riskiert nichts auf den Geraden!

Nürburgring/Luxemburg

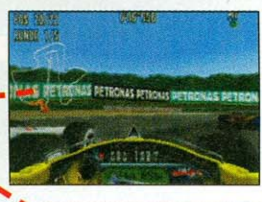


Rennlänge .... 72 Runden
Streckenlänge .... 4,556 km
Renndistanz .... 305,25 km
Sieger '99 .... Johnny Herbert

Eine schwierig einzuschätzende Kurve liegt kurz vor Start und Ziel. Ihr müsst einen Hügel hinauffahren und dann direkt nach links in die Schikane einbiegen. Im Arcade-Modus könnt ihr noch abkürzen. Falls ihr in der Simulation aus Versehen auf den Sandstreifen gelangen, bremst sofort und lasst euch unter Umständen sogar überholen – immer noch besser als die Disqualifikation!

Malaysia/Sepang







Rennlänge .... 56 Runden
Streckenlänge .... 5,542 km
Renndistanz .... 310,352 km
Sieger '99 .... Eddie Irvine

Achtet auf diesem Kurs vor allem auf der Start-Ziel-Geraden auf eure Gegner! Nicht selten bekommen diese ausgerechnet dort eine ungewöhnlich hohe Geschwindigkeit und überholen euch noch kurz vor der Ziellinie! Danach habt ihr aber im engen Kurvengewirr jede Chance, euch zu rächen!

Das Flaggensystem

Schwarzweiß-kariert: die Zielflagge

Schwarzweiß: Verwarnung, unkorrektes Fahren

Blauweiß: letzte Warnung – überholen lassen

Schwarz mit Nummer: Fahrer sofort an die Box

Gelbrot: Öl oder rutschige Piste

Schwarzorange: technisches Problem am Auto

Rot: Rennen abgebrochen oder unterbrochen

Weiß: Fahrzeug mit reduziertem Tempo unterwegs

Gelb: Gefahr, langsam, überholen verboten

Blau: Konkurrent überholen lassen

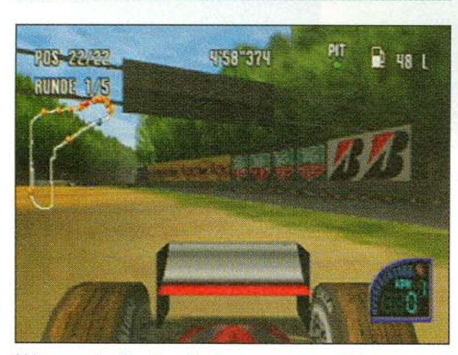
Grün: freie Fahrt, keine Gefahr mehr

Ja, wo fahren sie denn?

Tja, allzu helle sind die lieben CPU-Kollegen ja nicht gerade. So könnt ihr ihnen durch ruckhaftes Zur-Seite-Lenken des eigenen Wagens einen gehörigen Schrecken einjagen, sodass sie prompt in die Botanik fahren, oder sich hinter euch aufreihen, indem ihr einfach einmal in einer engen Kurve stoppt. Selbst drei Runden später haben sie sich noch nicht befreit.







Wer von der Straße abkommt, muss mit Ablagerungen des jeweiligen Untergrunds auf den Reifen rechnen

Auf der einen Seite zwar gut für Anfänger, auf der anderen Seite aber traurig für Profis ist die geringe Anzahl an Tuning-Möglichkeiten. So lassen sich nur grobe Veränderungen der Bremsverteilung, Bodenfreiheit, Benzinmenge, Härte der Federung, des Lenkeinschlags und der Getriebeabstufung vornehmen. Hinzu kommt noch die Reifenwahl – das war's. Auf der Strecke machen sich jedoch sämtliche Parametermanipulationen sofort bemerkbar, sodass auch mit diesen eher geringen Mitteln bereits ein beinahe perfekt auf euch abgestimmtes Fahrverhalten erzielt und abgespeichert werden kann.

NEGATIV
Keine Gegner im Zweispieler-Modus, teilweise geringe Gegnerintelligenz

Optisch kann *F1 Racing Championship* durch flüssigen Grafikaufbau und große Fernsicht punkten, insgesamt wirkt die Grafik jedoch immer noch ein wenig verwaschen und unruhig. Solltet es zudem einmal, vor allem in Monaco, zu einem Startunfall oder einer anderen Situation kommen, in der mehr als zehn Autos auf einmal auf dem Bildschirm zu sehen sind, geht die Grafik-Engine ziemlich in die Knie, und ihr wünscht euch, aussteigen und an den anderen vorbeilaufen zu dürfen.





Ubi Soft beweist einmal mehr, dass sie in Sachen F-1-Spiele ihr Handwerk versteht, ein perfektes Produkt ist jedoch nicht dabei herausgekommen. Dazu fehlt es den CPU-Gegnern an Intelligenz, dem Zweispieler-Modus an computergesteuerten Kontrahenten und dem Tuning-Menü an der Optionsvielfalt. Ansonsten wird heiße Renn-Action, vor allem in dem äußerst motivierenden Pick-up-and-Play-Modus, geboten, die euch die Zeit, in der es keine Formel-1-Rennübertragungen im Fernsehen gibt, wunderbar versüßt.

Holger Reher



Gameplay 2+
Die Gegner lassen sich zu leicht abdrängen – ansonsten gibt's kaum was zu meckern.

Dauerspaß 2+
Wären im Zweispieler-Modus CPU-Gegner mit am Start, hätte es eine höhere Wertung gegeben!

Grafik 3+
Die Grafik ist etwas zu verwaschen, kann im Bereich Weitsicht jedoch wirklich beeindrucken.

Sound 2
Trance-Musik, seltene Kommentare und immer dieselben Sounds in den Menüs – das war's.

Modulspeicher	nein
Passwörter	nein
Controller Pak	16 Seiten
Rumble Pak	ja
Expansion Pak	ja

Spieler	1–2 (simultan)
Level	16 Strecken
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	128 MBit
Erhältlich	im Handel

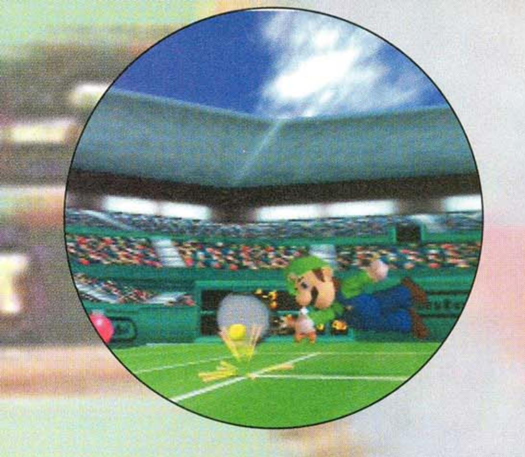
FAZIT 2+

Genre:	Sport
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Camelot
Preis:	ca. DM 100

Mario Tennis

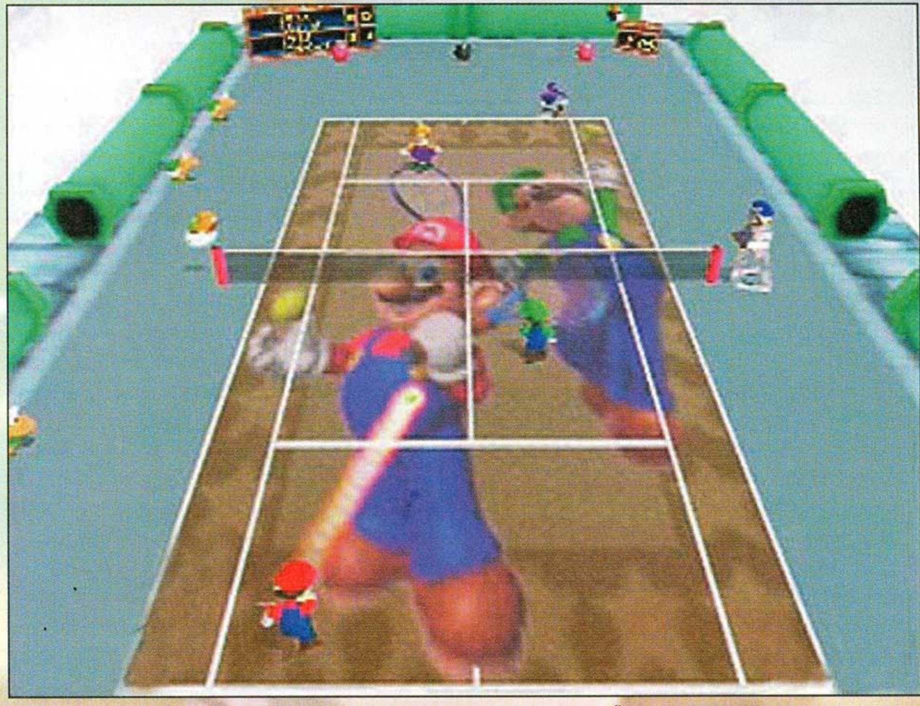


Tennisfreunde, ihr habt es wahrlich nicht leicht. Im Laufe der mittlerweile fast fünfjährigen Nintendo64-Ära wurden euch gerade mal zwei Spiele eurer Lieblingssportart gegönnt, und die waren noch nicht einmal gut. Doch ihr müsst nicht länger leiden – Mario und sein Gefolge retten euch!









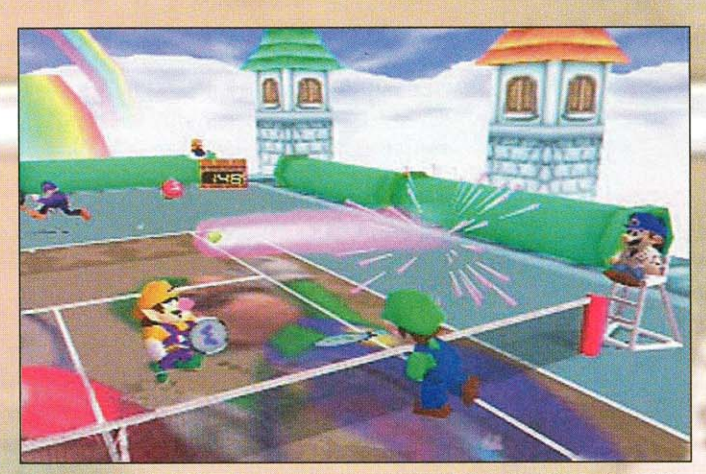
Aufschlag! Mario drischt den Ball mit voller Wucht ins gegnerische Feld. Übrigens ist dies eines der zahlreichen Spielfelder, die ihr euch erst verdienen müsst. Wie ihr das anstellt, steht in den Shortys dieser Ausgabe





Vor knapp zwei Jahren versuchte Hudson Soft mit *Center Court* erstmals, den weißen Sport für Nintendos 64-Bitter umzusetzen, was allerdings nicht so recht gelang. Kurze Zeit später folgte Ubi Softs *All Star Tennis*, das nur wenig besser ausfiel, und fortan herrschte Ebbe in diesem Bereich. Bis jetzt, denn mit *Mario Tennis* kommt endlich wieder Nachschub für Anhänger der gelben Filzkugel! Eine realitätsnahe Umsetzung des Sports dürft ihr bei einem solchen Titel natürlich nicht erwarten, schließlich ist Mario bisher als Klempner bekannt, der Prinzessinnen rettet und Schildkröten zertritt. Demnach liegt der Schwerpunkt auf Fun, und den werdet ihr haben.

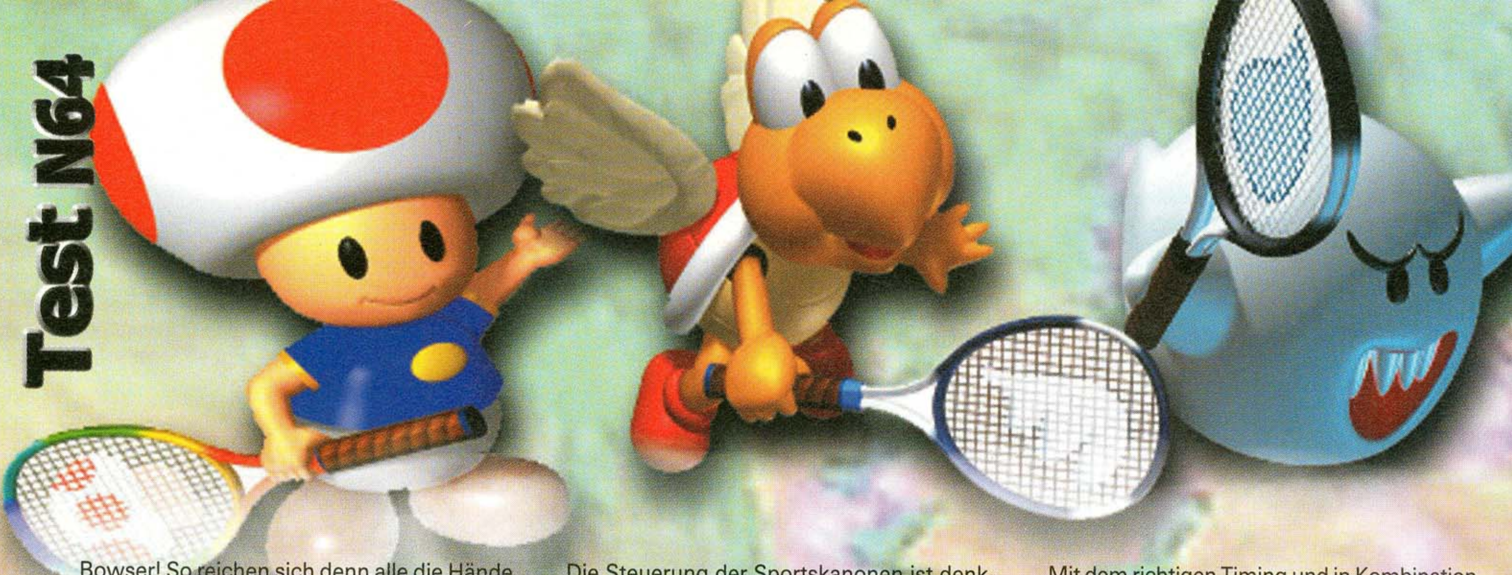
Schon der Vorspann stimmt vortrefflich auf das Geschehen ein. Mario, Luigi, die Prinzessin, Toad und viele andere Bekannte frönen einer Parade auf dem Tennisplatz. Plötzlich stören Wario und Waluigi, der freakige Wüterich, den Frieden und legen sich mit Mario und Luigi an. Bevor es jedoch zum Kampf kommt, schlichtet jemand den Streit:



Pech gehabt, Wario! Da war er zu langsam und muss tatenlos mit ansehen, wie Luigi den Ball an seiner Knollennase vorbeischlägt. Doch Waluigi steht bereit



Bei den Replays, die nach jedem Punkt eingespielt werden, verfolgt ihr das Geschehen aus diversen Winkeln, die die Aktionen spektakulär in Szene setzen



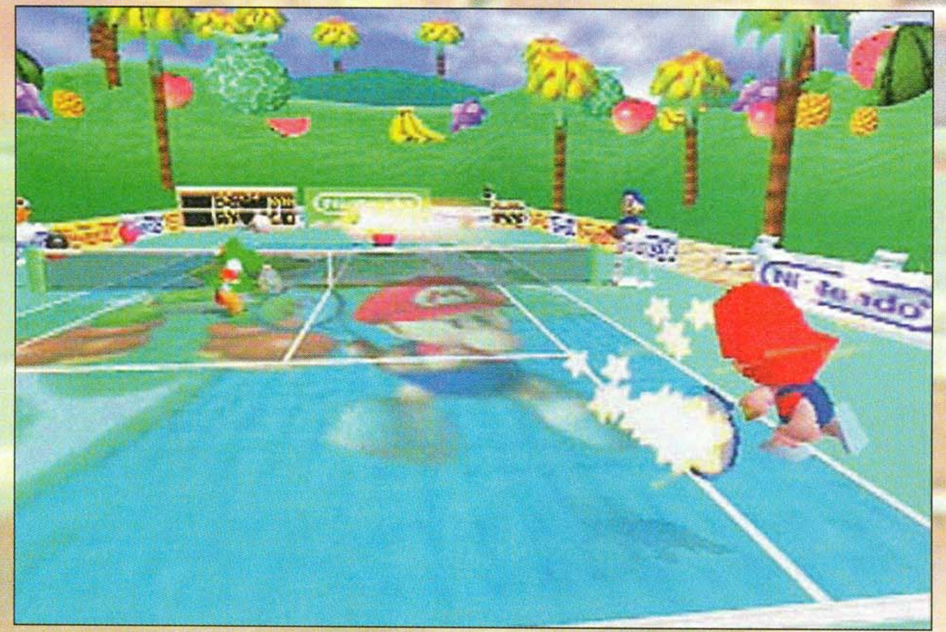
Bowser! So reichen sich denn alle die Hände und springen vergnügt umher, bis eine Bombe angewatschelt kommt und einfach alles in die Luft sprengt. Schon seid ihr im Spiel und dürft euch einen der bekannten *Mario*-Charaktere schnappen. Neben Luigi, Peach, Yoshi, Toad und Donkey Kong stehen auch Randpersonen wie Boo, der Geist, ShyGuy oder ein geflügelter Koopa Troopa zur Auswahl bereit. Einige von ihnen, unter anderem auch Bowser, Wario oder den äußerst agilen Waluigi, müsst ihr jedoch erst einmal freispielen. Alle sind in verschiedene Klassen unterteilt und haben ausgewogene Stärken und Schwächen. So gibt es schnelle Charaktere, die dafür keine Kraft in den Armen haben, technisch versierte Asse, die im Ausgleich zu kurze Arme besitzen, oder schwerfällige Brocken, die fast nur aus Armmuskeln zu bestehen scheinen.

POSITIV
Leicht erlernbare Steuerung, viele verschiedene Spieler und Modi

Die Steuerung der Sportskanonen ist denkbar einfach ausgefallen. Zwei Grundschläge stehen euch zur Verfügung: ein gerade geschlagener Ball und ein Topspin. Drückt ihr beide Tasten gleichzeitig, führt ihr darüber hinaus einen Schmetterball aus. Mit diesen simplen Manövern lassen sich bereits die ersten vergnüglichen Matches bestreiten, doch bald werdet ihr bemerken, dass ihr so nicht weit kommt. Der Clou liegt nämlich im Timing eurer Schläge. Je früher ihr den Button niederdrückt, desto härter wird der Ball zurückgeschleudert. Trefft ihr ihn zudem noch sauber, zieht er eine farbige Aura hinter sich her, was ihm zusätzlichen Schwung verleiht. Allerdings ist Vorsicht geboten, denn solange ihr euren Schlag ‚aufladet', könnt ihr euch nicht bewegen. Konzentriert euch also lieber nicht zu sehr auf diese Funktion, sie kann euch bei übermäßigem oder vorschnellem Einsatz leicht zum Verhängnis werden.

Mit dem richtigen Timing und in Kombination mit dem Analogstick gelingen euch bald platzierte Returns und Passierschläge. Ihr könnt die Gegner richtig ins Schwitzen bringen und von links nach rechts jagen, wenn ihr die Steuerung erst verinnerlicht habt. Allerdings verstehen es die Kontrahenten ihrerseits, ordentlich Druck zu machen. Während ihr bei Freundschaftsspielen noch die Gegnerstärke einstellen dürft, warten im Tournament-Modus einige harte Herausforderungen auf euch. Wie bei *Mario Kart* stehen der Mushroom-, der Flower- und der Star-Cup bereit, die ihr entweder allein oder im Doppel absolviert. In jeweils drei Matches mit steigendem Schwierigkeitsgrad sollt ihr euer Können beweisen, das auch belohnt wird, indem ihr neue Spieler und Plätze dazubekommt.

Der Exhibition-Modus hingegen lädt zu entspannten Partien für zwischendurch ein. Ihr dürft neben Spieler und Gegner auch einen von sechs Untergründen sowie die Länge des Matches wählen. Auch dort habt ihr die Wahl zwischen Einzel und Doppel und könnt mit bis zu vier Spielern gegeneinander antreten. Gelüstet es euch nach ein paar Geschicklichkeitstests, werdet ihr ebenfalls fündig. In einem speziellen Modus habt ihr die Aufgabe, auf dem Feld auftauchende Ringe mit dem Ball zu treffen. Vorher legt ihr fest, ob ihr beispielsweise innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Anzahl schaffen wollt oder versucht, auf Zeit so viele Ringe wie möglich zu treffen. Ein Sparringspartner retourniert



Auch Baby-Mario, bekannt aus Yoshi's Island – Super Mario World 2 (SNES), schwingt den Tennisschläger. Kräftig ist er zwar nicht gerade, aber dafür ungeheuer wendig. Yoshi passt natürlich optimal als Partner



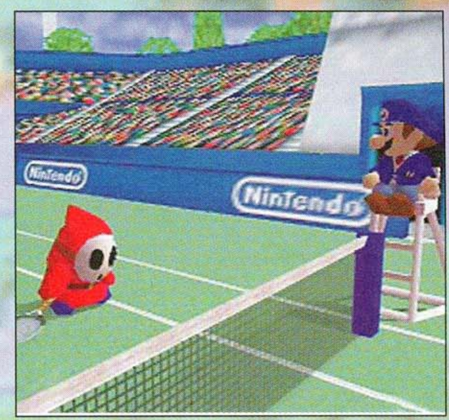
Verschiedene Ring-Games lockern das Geschehen auf und sorgen für spannende Rekordjagden



Ansichtssache

Mario Tennis ist für ein Tennisspiel äußerst farbenfroh ausgefallen. Dem einen oder anderen mag das zwar unangenehm aufstoßen, doch insgesamt passt die Farbwahl optimal zum Geschehen. Knuddelcharaktere müssen eben bunt sein. Abgesehen davon werdet ihr optisch verwöhnt mit flüssigen Bewegungen, amüsanten Animationsphasen, vielen Randdetails und ansprechenden Effekten. Ruckler, Slowdowns, ploppende Polygone oder jegliche andere Form von Grafikfehlern bleiben euch vollends erspart.



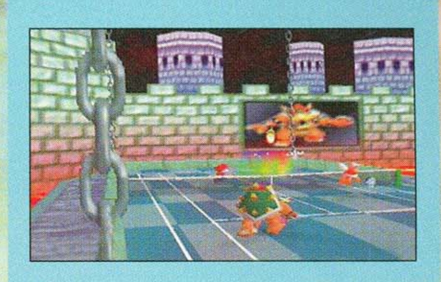


Da hat der gute ShyGuy wohl nicht richtig aufgepasst und wird von Schiedsrichter Mario ermahnt



Die Bowser-Stage

Eine Herausforderung der besonderen Art bietet euch die Bowser-Stage. Das Spielfeld hängt an vier Ketten und schwankt, wenn ihr euch bewegt. Außerdem befinden sich am Netz transparente Würfel, die euch Extras verleihen, wenn ihr sie mit dem Ball trefft. Wie bei *Mario Kart* erhaltet ihr unter anderem grüne und rote Schildkrötenpanzer, die als Geschosse dienen, einen Blitz, der den Gegner lähmt, Geschwindigkeits-Pilze und andere vertraute Goodies, mit denen ihr euren Gegenspielern zusetzen könnt. Ein Heidenspaß!

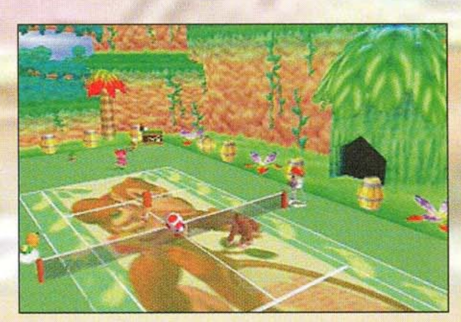


dabei eure Bälle und macht euch auch gern das Leben schwer, sodass ihr längere Zeit damit verbringen werdet, alle Vorgaben, die dieser Modus enthält, zu erfüllen.

Außerdem bietet das Modul einen Trainingsmodus, in dem drei Pflanzen als Ballkanonen herhalten und euch Bälle entgegenschleudern, die ihr an Luigi vorbei ins gegnerische Feld schlagen müsst. Dort solltet ihr eine Weile verbringen, bevor ihr euch ins ernste Geschehen stürzt, denn es verbessert eure Reaktion und Ballkontrolle ungemein. Etwas überflüssig, aber dennoch ganz nett wirkt dagegen der Special-Modus, für den ihr mindestens einen Mitspieler benötigt, um etwa ein Tie-Break oder ähnliche Minipartien zu spielen. Zu guter Letzt erwartet euch noch eine Bowser-Stage, auf die wir im Extrakasten näher eingehen.

Der Umfang stimmt also so weit, und auch an Abwechslung fehlt es nicht. Zudem lassen sich die knuffigen Athleten sehr genau und flüssig steuern, abgesehen davon, dass die Matches sehr unterhaltsam in Szene gesetzt werden. Manchmal kann euch das Spiel aber ganz schön zum Fluchen bringen. Einige Gegner scheinen die Siebenmeilenstiefel gefrühstückt zu haben und kommen mühelos an jeden Ball, während ihr verzweifelt alle Register eures Könnens zieht. Außerdem wird nicht ganz deutlich, wann die Filzkugel mal ins Aus fliegt und wann nicht. Das bestimmt der Computer offensichtlich je nach Schwierigkeitsgrad. Ein weiterer ärgerlicher Punkt ist, dass der Ball des Öfteren lasch an eurem Schläger abprallt und gemütlich ins Netz rollt, obwohl ihr geschlagen habt. Auch das kommt in höheren Schwierigkeitsgraden häufiger vor und ist nicht ganz schlüssig. Aber das sollte euch nicht abschrecken, denn mit ein bisschen Übung findet ihr schnell die passenden Taktiken für die jeweiligen Gegner und bringt viele spannende und motivierende Ballwechsel ans Tageslicht. *Mario Tennis* ist beileibe nicht nur für Fans des weißen Sports interessant und sei euch hiermit wärmstens ans Herz gelegt.

Tobias Partetzke



Auch Donkey Kong hat seine eigene Stage, die mit den typischen Ranken und Lianen gespickt ist



Gameplay 2+
Eine leicht zu handhabende Steuerung und das dynamische Geschehen wissen zu überzeugen.

Dauerspaß 2+
Es gibt zahlreiche Spielarten, die noch mehr Aufgaben bieten, und Vierspieler-Modi.

Grafik 2
Alles ist bunt, lebendig, mit vielen Gags versehen und in einem sympathischen Stil gehalten.

Sound 2-
Mario kommentiert die Matches, ansonsten hört ihr ein paar Plock- und Zosch-Geräusche.

Modulspeicher	3 Spielstände
Passwörter	nein
Controller Pak	nein
Rumble Pak	ja
Expansion Pak	nein

Spieler	1–4 (simultan)
Level	5 + 8 Plätze
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	englisch
Speicherkapazität	128 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT 2+

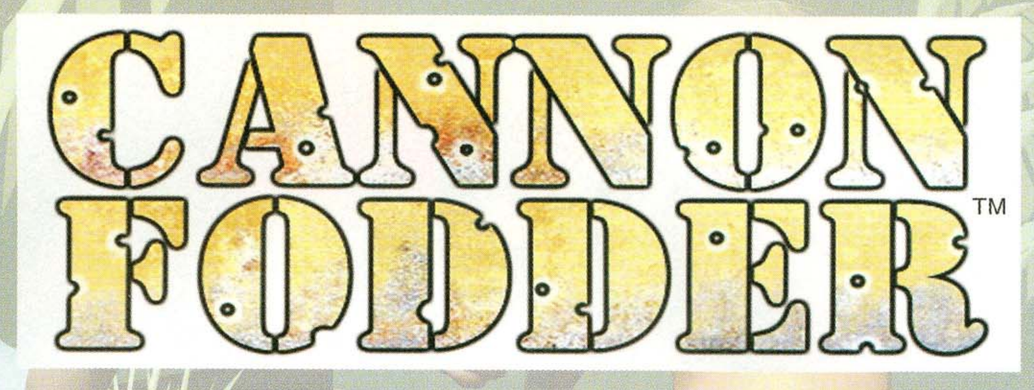
Genre:
Action/Shoot 'em Up

Hersteller:
Codemasters

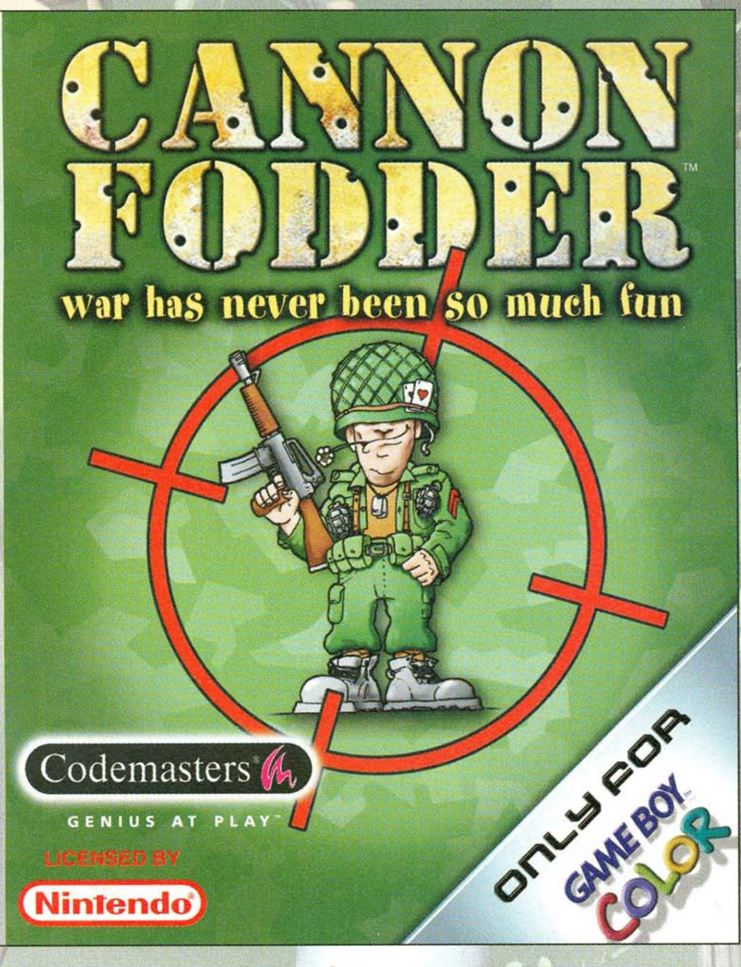
Entwickler:
Codemasters

Preis:
ca. DM 70





Es ist still. Nur das Zirpen der Grillen und ab und zu das Brüllen eines Affen, der anscheinend spüren kann, dass diese Stille nur trügt, lassen euch gelegentlich in eurem Versteck aufschrecken. Ihr prüft eure Waffe, haltet sie gleich noch einmal so fest im Anschlag und versucht, gegen die euch übermannende Müdigkeit anzukämpfen, die ein paar Augenblicke später wie weggeblasen scheint – die Feinde greifen an!





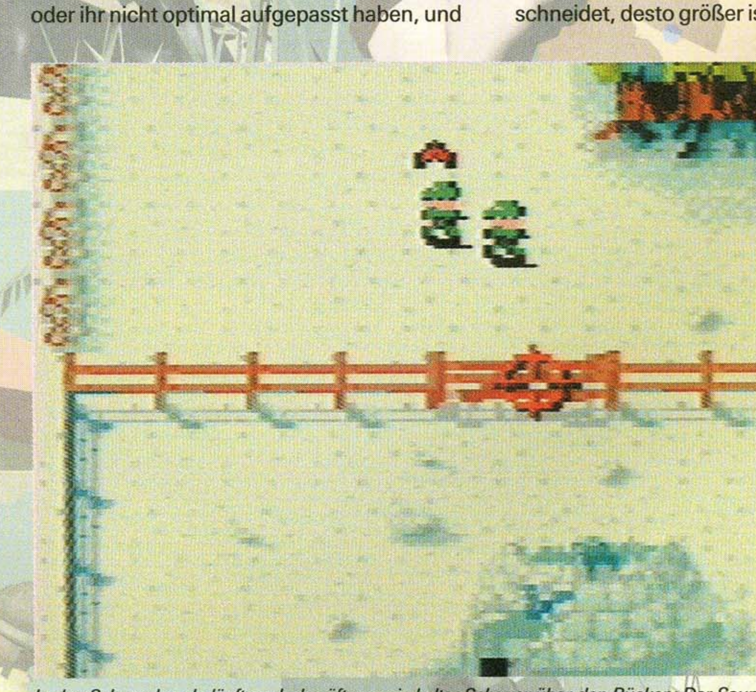
Ihr steigt unter anderem in einen Hubi, um die eine oder andere Mission erfolgreich zu beenden



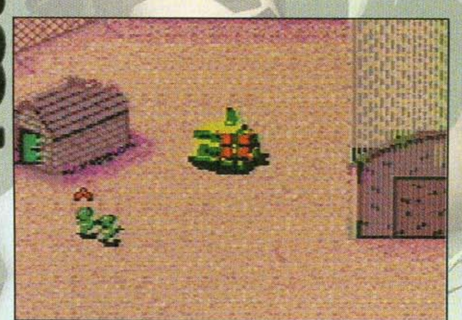
Mit Granaten auf ‚wehrlose' Häuser – ein gutes Mittel, um wehrhafte Gegner herauszulocken



Gleich zu Beginn von *Cannon Fodder* werdet ihr durch eine für Game-Boy-Color-Verhältnisse fantastische Intro auf das vorbereitet, womit ihr es im Spiel zu tun haben werdet: den unbarmherzigen Krieg. Es wird jedoch ebenfalls deutlich, dass dieses schreckliche Instrument zur Regelung wirtschaftlicher oder politischer Differenzen alles andere als verherrlicht, sondern eher auf die Schippe genommen und als Perversion der zivilisierten Welt dargestellt werden soll. So findet ihr im Hauptmenü direkt gegenüber der Ruhmeshalle, in der die erfolgreichsten und tapfersten Soldaten geehrt werden, den Friedhof, der am Ende des Spiels mit dutzenden Kriegern gefüllt ist, die auf den Schlachtfeldern ihr Leben lassen mussten. Dass dieses Dahinscheiden alles andere als schrecklich dargestellt wird, ist schon aufgrund der Game-Boy-Color-Grafikfähigkeiten selbstverständlich, und so fliegen die kleinen Männchen einfach nur im hohen Bogen vom Bildschirm. Eure Aufgabe besteht unter anderem darin, dass dies nicht so oft auf eurer Seite, sondern eher auf der des Gegners geschieht. In 72 Leveln gilt es, immer die Augen offen zu halten und das Gelände genau zu inspizieren, damit ihr nicht plötzlich von hinten oder aus dem Gebüsch heraus getroffen werdet. Grundsätzlich zieht ihr mit einer Gruppe von Soldaten durch die Gegend. Sind bereits einige gefallen, kann es natürlich auch vorkommen,dass ihr nur noch allein kämpft. Ein Aufteilen des Trupps ist leider nicht möglich. Sollten die Feinde einmal richtig gut gezielt oder ihr nicht optimal aufgepasst haben, und eure komplette Kompanie wurde ausgelöscht, kommt solange Nachschub und damit neues Kanonenfutter mit Fallschirmen ins Einsatzgebiet geflogen, bis das Kontingent aufgebraucht ist. Je besser ihr pro Level abschneidet, desto größer ist dieses Kontingent



In den Schnee-Leveln läuft euch des öfteren ein kalter Schauer über den Rücken: Der Soundeffekt des eisigen Windes tönt unentwegt aus dem Game-Boy-Color-Speaker und schafft eine authentische Atmosphäre



Wenn ihr einen Panzer vor euch seht, macht ihr unter Umständen dem Namen des Spiels alle Ehre

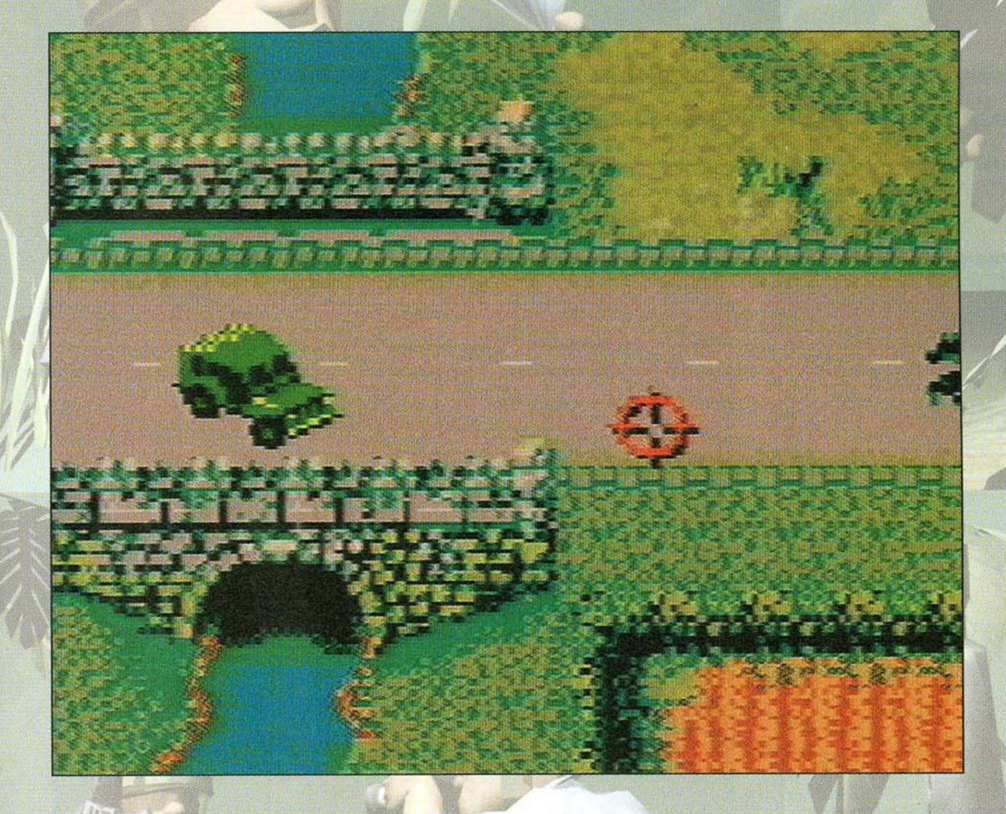


für die nächste Stage.
Zum überwiegenden Teil besteht eure Aufgabe darin, sämtliche Gegner zu besiegen. Dazu gesellen sich bereits sehr früh Zusatzaufgaben, die dem Ganzen erst die richtige Würze geben. So gilt es zum Beispiel, ein Schneemobil, einen Panzer oder einen Hubschrauber zu kapern oder die übermächtige Waffe der Feinde in die eigene Gewalt zu bringen. Erweisen sich die ersten Stages noch als relativ einfach, wird es bereits ab der Mitte teilweise ganz schön schwieirg, die Ziele zu erreichen. Plötzlich ballern die kleinen Soldaten der Gegenseite nicht mehr nur mit Pistolen und Gewehren auf euch, sondern zücken Raketenwerfer, schmeißen mit Granaten um sich oder verteidigen ihre Basis mit schnell feuernden Geschützen. Ab dieser Phase ist Schluss mit bedingungslosem Nach-vorne-Preschen – Taktik ist angesagt. Mithilfe des Steuerkreuzes bewegt ihr ein Fadenkreuz über den Bildschirm. Wenn ihr den A-Button drückt, laufen eure Männer an genau diesen Punkt, es sei denn, irgendetwas steht ihnen im Weg. Betätigt ihr hingegen den B-Button, ballern die Kerle aus allen Rohren auf die ausgewählte Stelle. Per Select-Taste lassen sich andere Waffenarten auswählen, denn auch ihr habt entweder zu Beginn mancher Level oder erst nach dem Auffinden der entsprechenden Waffenkisten die Möglichkeit, andere Angriffssysteme zu benutzen.
So schleicht ihr euch Stage für Stage durch tiefe Dschungelgebiete, verschneite Wälder oder direkt durch eine riesige Basis und achtet auf jedes Geräusch oder die qualitativ sehr guten und witzigen Sprachsamples der Feinde, um rechtzeitig anlegen und feuern zu können. Schneemobile, Panzer, Jeeps oder Hubis lassen euch nicht nur schneller von Ort zu Ort kommen, sondern sind manchmal unabdingbar, um zum Beispiel über eine Schlucht zu fliegen, Tiefschneezonen zu meistern oder ein unwegsames Gelände zu passieren. Außerdem knackt es auch so herrlich, wenn ihr mit den Gefährten über einen Feind rollt – rein aus Versehen, versteht sich! Eigentlich wäre das Gameplay prädestiniert für einen Zweispieler-Modus, auf diesen müsst ihr jedoch verzichten.
Grafisch wird nicht nur beim Vorspann Überdurchschnittliches geboten. Ihr fühlt euch von der ersten Minute an tief in den Dschungel der Anfangslevel versetzt, später läuft es euch kalt den Rücken herunter, wenn eure Soldaten durch tiefen Schnee stapfen. Die dichte Atmosphäre wird durch viele Sprachsamples, Geräuscheffekte und Hintergrund-Sounds wie Grillenzirpen, Affengebrüll oder das kni-

NEGATIV
Einige Level gleichen sich optisch, kein Zweispieler-Modus, keine Gruppenaufteilung möglich



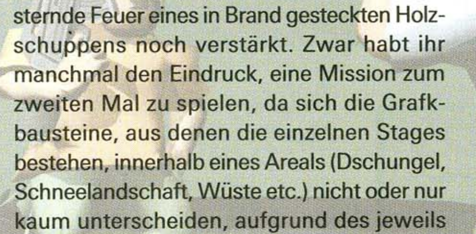






Bevor ihr an dieser Stelle in das Schneemobil umsteigen dürft, müsst ihr die Wache erledigen





sternde Feuer eines in Brand gesteckten Holzschuppens noch verstärkt. Zwar habt ihr manchmal den Eindruck, eine Mission zum zweiten Mal zu spielen, da sich die Grafkbausteine, aus denen die einzelnen Stages bestehen, innerhalb eines Areals (Dschungel, Schneelandschaft, Wüste etc.) nicht oder nur kaum unterscheiden, aufgrund des jeweils stark variierenden Aufbaus der Level merkt ihr jedoch sehr schnell, dass dem auf keinen Fall so ist.

Da *Cannon Fodder* ein herrlich einfaches, aber sehr herausforderndes und motivierendes Spielprinzip, stimmungsvolle Grafik und Soundeffekte und endlos viele Level besitzt, solltet ihr es euch auf jeden Fall zulegen. Mehr Langzeitmotivation erhaltet ihr sonst nur bei den *Pokémon*-Spielen, und da wird ja bekanntlich nicht geballert!

Holger Reher





Gameplay — **1-**

Einfach, packend, lange motivierend – so muss ein Gameplay sein, dann klappt's auch mit der Note!

Dauerspaß — **1-**

Nicht nur die vielen Level, sondern auch die unterschiedlichen Fahrzeuge und Waffen sorgen lange Zeit für Spaß.

Grafik — **2+**

Besonders der Vorspann ist eine Klasse für sich, doch im Spiel wird ebenfalls eine Menge geboten.

Sound — **1-**

Grillen zirpen, Affen schreien, und die Feinde reden mit kolumbianischem Akzent – einfach klasse!

Modulspeicher	drei Spielstände
Passwörter	nein
Systeme	GBC
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	nein

Spieler	1
Level	72
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT 1-



UNO

Auch wenn sich der Name so anhört, das ist nicht das neue Werbespielchen der Vereinten Nationen, sondern Mattels höchst erfolgreiches Kartenspiel als Game-Boy-Variante.



So sieht das unterhaltsame UNO*-Kartenspiel in realer Form aus. Die simplen Regeln entsprechen im Grunde genommen denen des bekannten* Mau Mau

Es gab einmal ein Kartenspiel, das hieß *Mau Mau*. Es verlief sich in die Chefetage eines großen Spielwarenherstellers, wo der garstige Obermotz das Spiel gefangen nahm, dessen Regeln und das Aussehen der Karten ein wenig veränderte, ihm einen neuen Namen gab und ein „®" in die rechte obere Ecke stempelte. Fortan musste das arme Game, das nun *UNO* hieß, für den Spielwarenhersteller schuften und ihm schubkarrenweise Geld einbringen.



Na, ganz so schlimm ist es nicht, aber *UNO* kann nicht verleugnen, dass es ein unmittelbarer Verwandter des beliebten *Mau Mau* ist – nur, dass dabei statt mit einem herkömmlichen Satz Skatkarten mit einem speziellen Set gespielt wird. An die Stelle der Kartenfarben Karo, Herz, Pik und Kreuz treten Blau, Gelb, Grün und Rot. Es gibt das ärgerliche „Zweziehen", das Verstärkung durch eine „Vier-ziehen"-Karte bekommen hat. Auch die bekannten Extras „Farbenwechsel" und „Einmal aussetzen" sind erhalten geblieben. Ganz *UNO*-spezifisch ist die Ankündigung, bei der ein Spieler ansagen kann, dass er in der nächsten Runde das Spiel beendet. Klappt das dann doch nicht, ist natürlich eine Strafe fällig, und es werden zwei zusätzliche Karten gezogen.



Drei Computerspieler stehen euch zur Verfügung, wenn euch unterwegs der Sinn nach einer Runde UNO *steht*

NEGATIV

Zu nahe am Original, zu wenig Variationen im Spielverlauf

UNO macht dank der Link-Option vor allem auch zu zweit Spaß. Es bleibt aber festzuhalten, dass ihr sowohl *Mau Mau* als auch *UNO* tatsächlich besser mit echten Karten spielen könnt, egal, ob ihr im Zug sitzt, auf dem Rücksitz eines Autos oder im Flugzeug. Eine Ausnahme gibt es aber doch: Beim Fallschirmspringen ist die Game-Boy-Variante praktischer, doch wer will bei so einem Anlass schon Karten spielen?

Heiner Hink





Gameplay 3+
Zwangsweise gut, denn das Original, *Mau Mau,* hat einen hohen spielerischen Reiz.

Dauerspaß 3
Länger als eine halbe Stunde fesselt das Game pro Sitzung leider nicht.

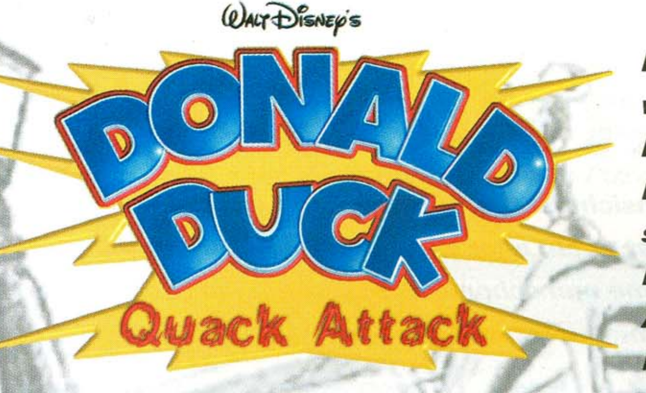
Grafik 3
Gut sichtbare Karten, putzige Animationen – mehr kann man wohl nicht herausholen.

Sound 4-
Die Musik ist ziemlich nervend, und mit Soundeffekten wurde zu sehr gespart.

Modulspeicher	nein
Passwörter	nein
Systeme	GBC
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	nein

Spieler	1–2 (Link-Kabel)
Level	-
Schwierigkeit	niedrig
Bildschirmtexte	englisch
Speicherkapazität	4 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT 3



Disneys weltberühmter Erpel stürzt sich Hals über Kopf in ein gefährliches Abenteuer, um seine Herzensdame zu retten!

UNABHÄNGIGES TOTAL! Genial GÜTESIEGEL

Genre: Jump&Run
Hersteller: Ubi Soft
Entwickler: Disney Interactive
Preis: ca. 70 DM





In Gundels alter Spukvilla muss sich Donald nicht nur mit der Hexe herumschlagen. Auch eklige Spinnen und rollende Totenköpfe sind hinter dem Enterich her

Daisy wurde während einer Fernsehreportage vom üblen Magier Merlock gekidnappt. Ihr Freund Donald, in dessen Rolle ihr bei diesem Spiel schlüpft, will mit der Hilfe einer Maschine von Daniel Düsentrieb seine Freundin befreien. Doch der Bösewicht Merlock durchschaut das Vorhaben und sabotiert die Aktion, indem er die Konstruktionspläne für den Gamma-Röhren-Transporter von Daniel Düsentrieb über den ganzen Erdball verstreut. Donald muss sich aufmachen, um die wichtigen Zeichnungen wieder zu finden, bevor er Merlock gegenübertreten und Daisy retten kann.
In der Gestalt des gefiederten Helden durchstöbert ihr 24 Level, die in sechs Abschnitte unterteilt sind.



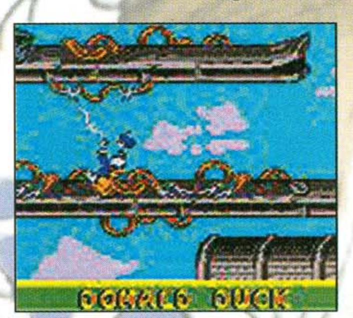
In der Dimension-0 müsst ihr vor allem auf extrem scharfe Dornen aufpassen

Eure abenteuerliche Suche führt euch unter anderem quer durch Entenhausen, durch Gundels Reich bis hin zu Merlocks Tempel, der inmitten eines Sumpfes liegt. Ihr müsst euren Mut in einer alten Spukvilla im Kampf gegen Geister und rollende Totenköpfe ebenso beweisen wie in der geheimnisvollen Dimension 0, in der euch fliegende Quallen und andere merkwürdige Wesen attackieren.

POSITIV
Geniale Musikuntermalung, Donalds Animationen sehen umwerfend aus

Donald kann weite und kurze Sprünge ausführen, sich ducken und hat die Fähigkeit, sich an Seilen emporzuhangeln oder von Kette zu Kette zu schwingen, um Abgründe zu überwinden. Zwar sind die Sprungeinlagen nicht immer ganz einfach, aber aufgrund der exakten Kollisionsabfrage jederzeit mit etwas Übung zu meistern.

Die grafische Gestaltung dieses Jump&Runs sieht umwerfend aus. Die Hintergründe sind schön gezeichnet, und der knuddelige Held ist liebevoll animiert. Er ärgert sich und flippt total aus, wenn er von einem Gegenstand getroffen wird, oder nimmt seine Mütze ab und kratzt sich fragend am Kopf, wenn ihr ihn mal für einige Sekunden nicht bewegt.



Hoch über den Dächern von Entenhausen schwingt Donald am Baugerüst

Untermalt wird der Titel von einer qualitativ sehr guten Hintergrundmusik, die ins Ohr geht und zu dem Geschehen auf dem Bildschirm passt. *Donald Duck Quack Attack* gibt die Atmosphäre aus den Comics gekonnt wieder. Zwar werdet ihr im Verlauf des Spiels keine besonderen Innovationen antreffen, aber der Titel macht einfach enorm viel Spaß, und das ist es doch, worauf es schließlich ankommt.

Pit Großer

NEGATIV
Der Dimension-0-Level ist optisch etwas karg



Gameplay 2+
Donalds Moves lassen sich genau ausführen, und es gibt eine Menge für euch zu entdecken.

Dauerspaß 2+
Die Suche nach den Plänen ist aufgrund der vielen Gegner und Fallen sehr kurzweilig.

Grafik 1-
Zum Schmunzeln! Donald kratzt sich ratlos am Kopf und flippt genau wie in den Comics aus.

Sound 2+
Die Musikuntermalung ist von hoher Qualität und passt jederzeit sehr gut zum Geschehen.

Modulspeicher	nein
Passwörter	ja
Systeme	GBC
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	nein

Spieler	1
Level	24
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT 2+

Test GB

Genre: Sport

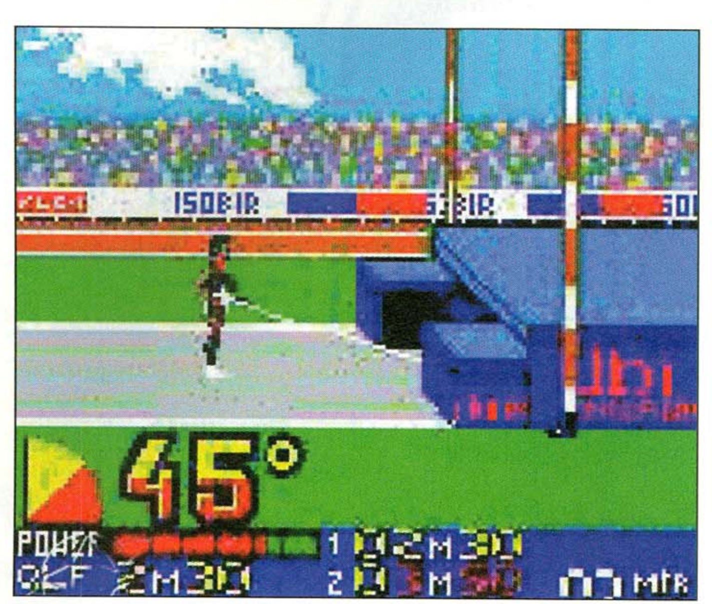
Hersteller: Ubi Soft

Entwickler: Planet Int. Dev.

Preis: ca. DM 70

CARL LEWIS ATHLETHICS 2000

Nicht nur in sportlicher Hinsicht ist der Sportler Carl Lewis eine Besonderheit. Zum einen ist er ein alter Hase unter den Leichtathleten, zum anderen ziert sein Name nun schon seit zirka zehn Jahren diverse Sportspiele für die unterschiedlichsten Systeme.



Beim Hochsprung kommt es auf den richtigen Winkel an. Selbstverständlich ist auch eine hohe Geschwindigkeit vonnöten, doch diese allein bringt's eben nicht

Die Olympiade ist vorbei, und allzu fett ist der Medaillensegen für Deutschland nicht gerade ausgefallen. Für alle, die in den Disziplinen der Leichtathletik ein wenig nachbessern möchten, bietet dieses Game eine ausgezeichnete Gelegenheit. Die gewonnenen Medaillen gelten in der internationalen Bewertung zwar nicht, sie zu erkämpfen, kann aber trotzdem wirklich eine Menge Spaß machen.

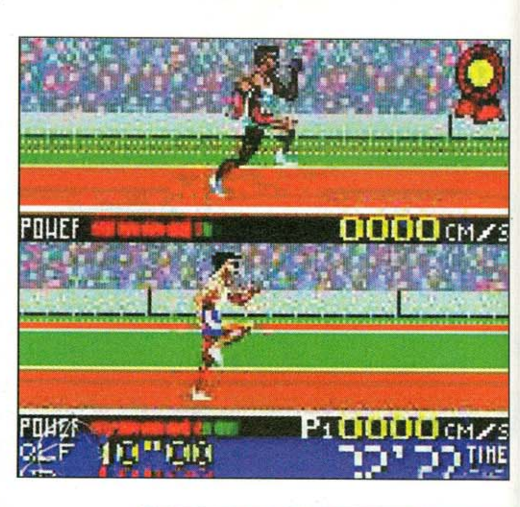
POSITIV

Das tolle „Geist"-Feature schickt Rekordathleten auf die Reise

Nachdem ihr euch mit der Eingabe eurer Initialen und der Auswahl eines Porträts auf das Spiel vorbereitet habt, steht ihr am Anfang eines knochenharten Zehnkampfs, in dessen Verlauf ihr eure Fähigkeiten in den Disziplinen Stabhochsprung, Weitsprung, Kugelstoßen, Diskus- und Hammerwurf sowie in sechs Laufdisziplinen beweisen müsst, zu denen auch Hürden- und Staffellauf gehören.

Wer jedoch realistische Wettkampfbedingungen bevorzugt, tritt im WettkampfModus zunächst in zehn Sportarten an. Sind diese gewonnen, folgen vier weitere, an die sich ein zweiter Durchgang mit erschwerten Bedingungen anschließt. Im Arcade-Modus werden sämtliche Disziplinen nacheinander absolviert, wobei es eure Aufgabe ist, die jeweiligen Qualifikationszeiten zu erreichen, um weiter fortfahren zu können.

Neun Meter fünfzig ist eine beachtliche Weite. Mit dem richtigen Absprung ist da noch mehr drin



Die Spielsteuerung entspricht dem Standard in diesem Genre: Alles, was mit Laufen zu tun hat, wird durch schnelles, rhythmisches und abwechselndes Triggern der beiden Game-Boy-Tasten gesteuert. Beim Werfen und Springen wird der Anlauf in der beschriebenen Weise durchgeführt, Abwurf und Absprung werden durch rechtzeitiges Drücken des Steuerkreuzes in die richtige Richtung eingeleitet.



Das Spiel speichert automatisch eure Rekorde und Bestzeiten, die dann im Versus-Modus zum Einsatz kommen, der zuallererst jedoch dazu dient, zwei Game Boys zu verbinden und gegeneinander anzutreten. Aber es ist auch möglich, gegen sich selbst zu spielen, indem ihr eure zuvor abgespeicherte Bestzeit zu schlagen versucht. Dabei trefft ihr euer eigenes Alter Ego als „Geist" wieder. Auch die Option, den Geist eines anderen Spielers über die Infrarotschnittstelle auf den eigenen Game Boy zu übertragen, bringt Pfiff ins Spiel. Denn dann ist Schluss mit den erfundenen Bestleistungen, jeder Spieler muss seine Rekorde belegen können und sich anderen als Sparringspartner zur Verfügung stellen.

Heiner Hink



NEGATIV

Die Steuerung ist ein echter „Finger-Killer"



Gameplay 3-
Hektisches Triggern, Steuerkreuz Drücken – mehr gibt es nicht zu tun.

Dauerspaß 3+
Startet einen weiteren Rekordversuch oder kämpft gegen den „Geist" eines Freundes!

Grafik 2
Bei dieser Grafik vergisst man schon mal, dass es sich um ein Spiel für den Game Boy handelt.

Sound 2-
Euch erwartet ein unpassender Haufen an Melodien mit klassischem GB-Sound.

Modulspeicher	6 Athleten
Passwörter	nein
Systeme	GBC
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	nein

Spieler	1–2 (Link-Kabel)
Level	10 Disziplinen
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT 3+

MICROSOFT ENTERTAINMENT PACK
PUZZLE COLLECTION

Wir wissen nicht, was euer Arzt bei akutem Mangel an Knobeleien verschreiben würde, aber wir empfehlen diese Puzzle-Kollektion, mit der sich dieses Leiden schnell kurieren lässt.

Genre: Spielesammlung
Hersteller: Microsoft
Entwickler: Conspiracy Entert.
Preis: ca. DM 70



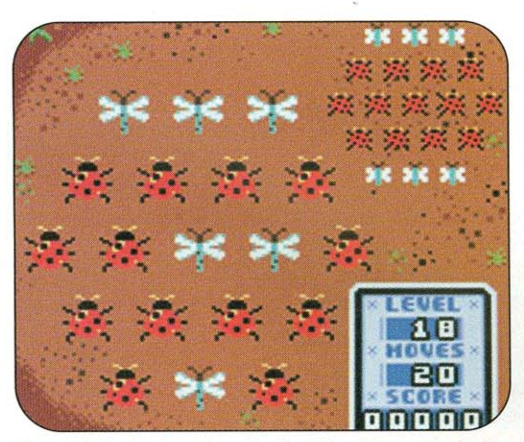
Beim Spiel *Jewel Chase* wird ein Handschuh durch ein Labyrinth aus farbigen Bodenplatten gelenkt und muss die verteilten Schätze einsammeln. Allerdings kann er nicht beliebig über die Bodenplatten ‚gehen', sondern er muss über spezielle Wechselfelder laufen, um auf einen andersfarbigen Stein treten zu können. Ist ein Labyrinth ausgeräumt, geht es im nächsten, etwas kompakter aufgebauten weiter. Ebenso einfach (und doch teuflisch kompliziert) ist *Line Up* konzipiert. Auf einem quadratischen Feld müssen zufällig erscheinende und unterschiedlich geformte Steine abgelegt werden, sodass sie nicht übereinander liegen. Je mehr Steine auf dem Feld untergebracht werden können, umso mehr Punkte erreicht ihr. In *Spring Weekend* gibt es einen Ausflug auf die grüne Wiese, wo in einem sechseckigen Areal mit 19 Feldern vorgegebene Muster nachgebildet werden müssen. Dies geschieht, indem jeweils ein Ring aus sechs Feldern gedreht wird, sodass sich für die gedrehten Felder neue Positionen ergeben. Mit *Finty Flush* bereichert ein Murmelspiel ganz anderer Art die Sammlung, bei dem es gilt, aus einem Vorgabefeld Murmeln in ein eigenes Murmellager zu übernehmen, wobei es allerdings nötig ist, auf die Positionen zu achten, in denen die Murmeln liegen. Das Ziel ist es, so viele Murmeln wie möglich ins Lager zu bringen, was nur dann klappt, wenn man Murmel-Kombinationen bildet.



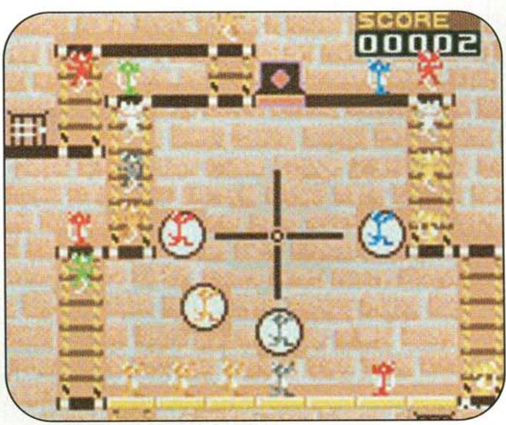
Obwohl die meisten Spielchen gerade durch ihre Schlichtheit und das einfache Spielprinzip bestechen, gibt es auch eine Ausnahme: *Rat Poker*, bei dem jeweils drei Ratten gleicher Farbe gefangen und dann durch einen Ausgang geschickt werden müssen, ist zwischen all den Puzzles schon arg geschicklichkeitslastig und passt von daher nicht so ganz in diese sehr abwechslungsreiche Puzzlespielsammlung.

Heiner Hink





Versucht's doch schon einmal im Kopf: Das Muster oben rechts müsst ihr durch das Drehen von Sechserkreisen erreichen



Rat Poker ist ein Puzzlespiel, bei dem es nicht nur auf eine gute Kombinationsgabe, sondern auch auf Geschick ankommt





Charts-Erklärung für Einsteiger, Hobby-Mathematiker, Statistiker und all jene, die sich schon immer fragten, was auf diesen Seiten eigentlich abgeht und wie sie zustande kommen:

Neben den markanten Titelbezeichnungen der jeweiligen Rubriken befinden sich Kästen, in denen gezielt auf den Inhalt der jeweiligen Charts hingewiesen wird. Ein Pfeil in Kombination mit einer Zahl gibt Aufschluss über die Platzierung im Vormonat, Neueinsteiger werden mit „NEU!" gekennzeichnet, und die Marke „re-entry" bedeutet, dass ein Spiel erneut in die Charts gekommen ist. So weit, so gut. Nun zu den Details. Ein Punktesystem, ähnlich dem in der Formel 1, entscheidet über die Platzierung. Jede eurer Zuschriften wird nach diesem System ausgewertet. Setzt ihr einen Titel auf Platz eins, bekommt er am meisten Punkte, ein Spiel auf Platz zehn dementsprechend am wenigsten. Wie ihr eure Zusendungen gestalten solltet, welche Charts wie viele Nennungen benötigen und welche Special-Charts in der übernächsten Ausgabe veröffentlicht werden, findet ihr in dem Kasten TOTAL! Aufruf, der sich auf der Seite nebenan befindet. Nun aber viel Spaß beim Lesen eurer Charts!

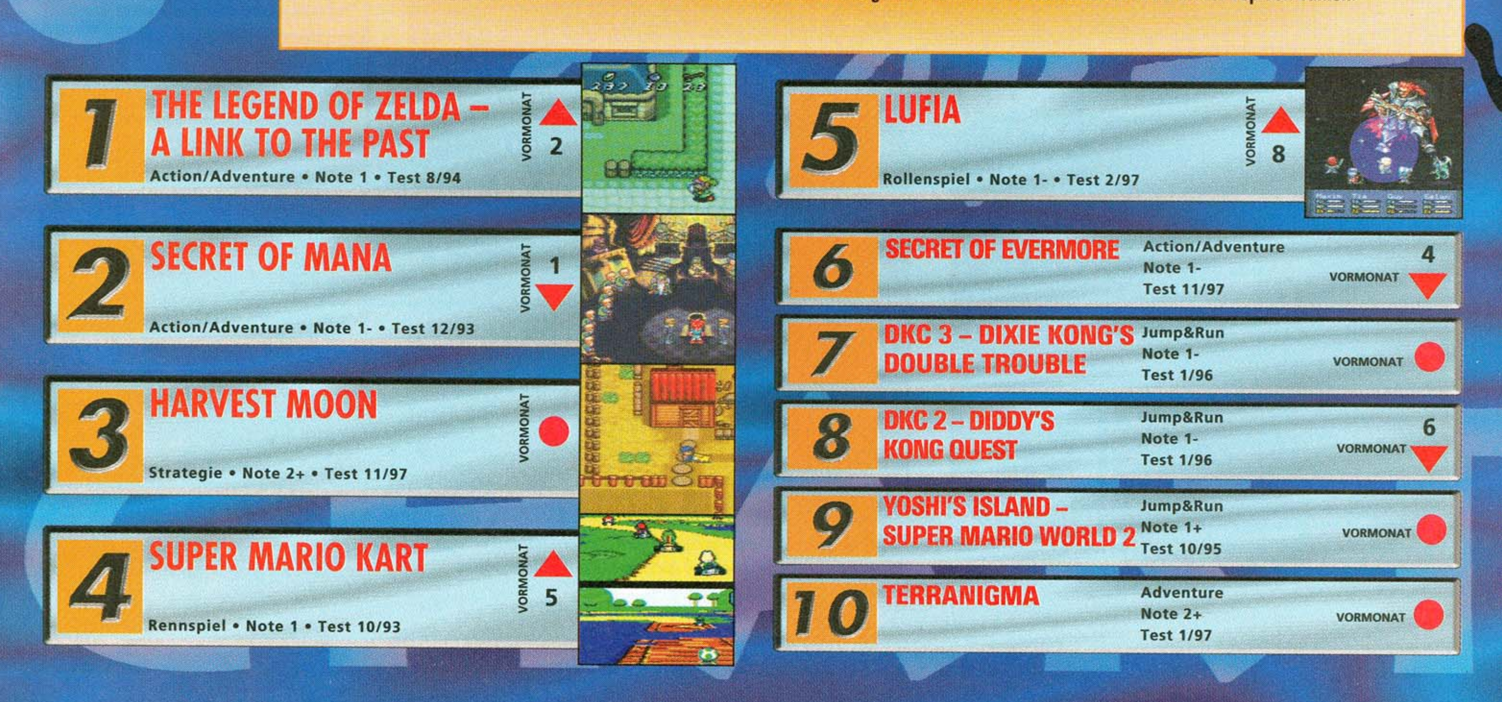
schrøder



N64

Wer Abwechslung sucht, wird hier fündig. Die N64-Charts der TOTAL!-Leserschaft sind dank eurer zahlreichen Zuschriften ständig in Bewegung. Topneuheiten und Klassiker reihen sich Monat für Monat nach eurem brandaktuellen Spielverhalten neu ein.

Platz	Titel	Genre / Note / Test	Vormonat
1	THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME	Action/Adventure • Note 1 • Test 12/98	●
2	DONKEY KONG 64	Jump&Run • Note 1 • Test 12/99	●
3	PERFECT DARK	F. P. Shooter • Note 1- • Test 7/00	●
4	TUROK 2 – SEEDS OF EVIL	F. P. Shooter • Note 1 • Test 11/98	▲ 7
5	BANJO–KAZOOIE	Jump&Run • Note 1 • Test 7/98	●
6	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	Sport • Note 1- • Test 4/00	▲ 12
7	TUROK 3 – SHADOW OF OBLIVION	F. P. Shooter • Note 2 • Test 9/00	NEU!
8	INDIZIERT	Action/Adventure • Capcom • kein Test	●
9	MARIO PARTY	Spielesammlung • Note 2+ • Test 3/99	●
10	ISS 98	Sport • Note 1 • Test 9/98	●
11	POKÉMON STADIUM	Pokémon • Note 2- • Test 4/00	▼ 6
12	OPERATION: WINBACK	Third Person Shooter • Note 1- • Test 4/00	▲ 14
13	1080° SNOWBOARDING	Action/Sport • Note 1- • Test 4/98	re-entry
14	MARIO KART 64	Rennspiel • Note 1- • Test 6/97	▼ 11
15	JET FORCE GEMINI	Third Person Shooter • Note 2+ • Test 11/99	re-entry



SNES

Geringfügige Änderungen bestimmen das Antlitz eurer SNES-Charts. Die beliebtesten Klassiker stehen längst fest, und doch, es gibt mehr als zehn Software-Perlen, die auf euer Geheiß immer wieder um die begehrte Aufnahme in den illustren Kreis dieser Top Ten buhlen.

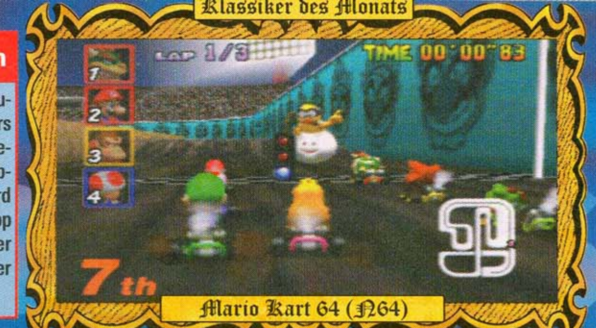
Platz	Titel	Genre / Note / Test	Vormonat
1	THE LEGEND OF ZELDA – A LINK TO THE PAST	Action/Adventure • Note 1 • Test 8/94	▲ 2
2	SECRET OF MANA	Action/Adventure • Note 1- • Test 12/93	▼ 1
3	HARVEST MOON	Strategie • Note 2+ • Test 11/97	●
4	SUPER MARIO KART	Rennspiel • Note 1 • Test 10/93	▲ 5
5	LUFIA	Rollenspiel • Note 1- • Test 2/97	▲ 8
6	SECRET OF EVERMORE	Action/Adventure • Note 1- • Test 11/97	▼ 4
7	DKC 3 – DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE	Jump&Run • Note 1- • Test 1/96	●
8	DKC 2 – DIDDY'S KONG QUEST	Jump&Run • Note 1- • Test 1/96	▼ 6
9	YOSHI'S ISLAND – SUPER MARIO WORLD 2	Jump&Run • Note 1+ • Test 10/95	●
10	TERRANIGMA	Adventure • Note 2+ • Test 1/97	●

TOTAL! Aufruf

Wirklich beeindruckend, was wir Monat für Monat an Zuschriften von euch bekommen. Weiter so, denn für eine möglichst repräsentative Erstellung der Leser-Charts benötigen wir wieder zahlreiche Einsendungen zu allen Systemen! N64, SNES und GB(C) mit jeweils zehn Stellen sowie NES, Flop, Most Wanted und Pokémon mit jeweils fünf Stellen. Um den Klassiker des Monats zu ermitteln, reicht eine einzige Nennung. Für die Special-Charts der TOTAL! 1/2001 stellen wir diesmal folgende Frage: Welches Genre spielt ihr am liebsten auf euren Nintendo-Konsolen? Schreibt und schickt uns bitte eure Top Ten der Genres (zum Beispiel: Action/Adventure, Brettspiel, Pokémon, Prügelspiel, Rennspiel, Rollenspiel, Sport und so weiter).

TOTAL! Pokémon

Aufgrund der zahlreichen Zuschriften, die wir besonders dann erhalten, wenn die Special-Charts nach euren Lieblings-Pokémon fragen, wird es in Zukunft eine eigene Top Five der kleinen Knuddler geben. Also, schreibt weiter so zahlreich!



Special: Umsetzungen für Game Boy Advance

Die Special-Charts stehen regelmäßig unter einem besonderen Motto. Meist handelt es sich dabei um eine Frage, die ein Thema betrifft, bei dem es egal ist, welche Nintendo-Konsole(n) ihr euer Eigen nennt.

1 MARIO KART
Rennspiel • SNES/N64





2 METROID
Action • SNES





3 ZELDA
Action/Adventure • NES/SNES/GB





4 POKÉMON
Pokémon/RPG • GB/N64





5 SECRET OF MANA
Action/Adventure • SNES



Platz	Titel	Genre	System
6	STARFOX/LYLAT WARS	Shoot 'em Up	SNES/N64
7	MYSTIC QUEST	Action/Adventure	SNES/GB
8	TERRANIGMA	Adventure	SNES
9	DRAGON QUEST	Rollenspiel	NES/SNES/GB
10	FINAL FANTASY	Rollenspiel	NES/SNES/GB

GB(C)

Die kleine Wanderkonsole läuft und läuft und läuft … und erfreut sich großer Beliebtheit. Dies verleiht den Game-Boy-Charts ihre Berechtigung und gibt euch die Möglichkeit, an der monatlichen Gestaltung der Tabelle der zehn besten Mini-Module für GB und GBC mitzuwirken.



1 POKÉMON ROT & BLAU
Pokémon/RPG • Note 1 • Test 10/99
VORMONAT ●



2 THE LEGEND OF ZELDA – LINK'S AWAKENING
Action/Adventure • Note 1 • Test 11/93
VORMONAT ●



3 TETRIS
Puzzlespiel • Note 1 • Test 7/97
VORMONAT ▲ 4



4 MYSTIC QUEST
Action/Adventure • Note 2+ • Test 2/95
VORMONAT ▲ 7



5 DRAGON QUEST MONSTERS
Pokémon/RPG • Note 1- • Test 2/00
VORMONAT ▲ 9



Platz	Titel	Genre / Note / Test	Vormonat
6	SUPER MARIO BROS. DELUXE	Jump&Run, Note 1-, Test 6/99	●
7	LEGEND OF THE RIVER KING	Rollenspiel, Note 2+, Test 7/99	▲ 8
8	WARIO LAND – SUPER MARIO LAND 3	Jump&Run, Note 1-, Test 7/97	re-entry
9	SUPER MARIO LAND	Jump&Run, Note 2, Test 7/94	▲ 10
10	MICKEY'S RACING ADVENTURE	Rennspiel, Note 1-, Test 1/00	▼ 5

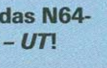




GEWINNE MIT



Diesmal verlosen wir das N64-Modul *Rampage 2 – UT*!



Unter allen Charts-Einsendern verlosen wir jeden Monat ein (oder mehrere) Modul(e). Auf Wunsch auch von uns signiert – bitte gebt dazu euren Autogrammwunsch an! Um zu gewinnen, braucht ihr nichts weiter zu tun, als uns eure persönlichen System-Charts zu schicken. Wer einen Spieletipp (bitte mit Foto) abgeben möchte, ist dazu herzlich eingeladen. Ohne Adresse besteht allerdings kaum eine Gewinnchance, und mehrmaliges Einsenden hilft nichts, es unterstützt lediglich die Deutsche Post AG.

Einsendeschluss für die T! 1/2001 ist der 20.11.2000 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen wünschen wir viel Glück!

X-plain Verlag
TOTAL!-Charts
Friedensallee 41
22765
Hamburg

DER GEWINNER AUS TOTAL! 9/00:

Hallo, **Marian Petschauer** aus Schwalmtal! Du bist der glückliche Gewinner des Monats. Dein *NHL Breakaway 98*-N64-Modul mit Signatur von uns allen ist bereits unterwegs oder sogar schon eingetroffen. Viel Spaß damit!





Spieletipp von Enno Iversen aus Emden

Excitebike 64 (N64)

Was mich an *Excitebike 64* so begeistert, ist die unglaubliche Vielfalt. Zahlreiche Modi, von denen mir auch der Original-Modus ungeheuer viel Spaß bereitet, sorgen dafür, dass das Modul immer wieder im Schacht meiner Konsole landet. Die abwechslungsreichen und detailliert gestalteten Strecken lassen dank der flüssigen Grafik echtes Motocross-Feeling aufkommen. Auch wenn der Schwierigkeitsgrad teilweise sehr happig ist, erschließt ihr euch mehr und mehr die anspruchsvolle Steuerung, um es der Konkurrenz dann richtig zeigen zu können. Rennspiel-Fans müssen unbedingt zugreifen!

Euer Enno

RED-N64 und GB(C)

In den N64- und GB(C)-Charts der Redaktion findet ihr die Spiele aufgelistet, die am häufigsten in unseren privaten Modulschächten landen und unsere absoluten Hits sind.

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Ausgabe	Vormonat
1	MARIO TENNIS (N64)	Sport	Nintendo	Preview 10/00	●
2	MARIO GOLF (N64)	Sport	Nintendo	Test 9/99	●
3	ISS 2000	Sport	Konami	Test 9/00	●
4	PERFECT DARK	First Person Shooter	Rare	Test 7/00	●
5	THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME	Action/Adventure	Nintendo	Test 12/98	re entry





RED-Most Wanted

Auch Videospielredakteure haben Wünsche. Die Most-Wanted-Charts der Redaktion zeigen euch, nach welchen offiziell angekündigten N64- und GB(C)-Titeln es uns gelüstet.

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Ausgabe	Vormonat
1	THE LEGEND OF ZELDA: MASK OF MUJULA	Action/Adventure	Rare	News 7/00	re entry
2	CONKER'S BAD FUR DAY	Action/Adventure	Rare	News 7/00	▼ 1
3	ETERNAL DARKNESS	Action/Adventure	Nintendo	News 7/00	●
4	BANJO-TOOIE	Jump&Run	Rare	News 8/00	●
5	MARIO KART ADVANCE (GBA)	Rennspiel	Nintendo	Special 10/00	NEU!



Eure N64-Flop-Charts weisen darauf hin, welche Entwickler nachsitzen müssen. Bis Besserung eintritt, gilt: Finger weg von diesen Titeln!

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Ausgabe	Vormonat
1	SUPERMAN	Action/Adventure	Titus	Test 7/99	●
2	DUAL HEROES	Prügelspiel	Hudson	Test 2/98	▲ 4
3	CLAYFIGHTER 63 1/3	Prügelspiel	Interplay	Test 11/97	▼ 2
4	FIFA 64	Sport	EA Sports	Test 2/97	▼ 3
5	CRUIS'N USA	Rennspiel	Midway	Test 5/97	●



Euer N64-Wunschzettel fürs ganze Jahr, jeden Monat neu. Erlaubt ist, was gefällt, ob's angekündigt ist oder nicht.

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Ausgabe	Vormonat
1	CONKER'S BAD FUR DAY	Action/Adventure	Rare	News 7/00	▲ 3
2	BANJO-TOOIE	Jump&Run	Rare	News 8/00	●
3	DINOSAUR PLANET	Action/Adventure	Rare	News 8/00	▲ 4
4	THE LEGEND OF ZELDA: MASK OF MUJULA	Action/Adventure	Nintendo	News 7/00	▼ 1
5	THE WORLD IS NOT ENOUGH	First Person Shooter	Eurocom	News 7/00	●

NES

Das ehrwürdige NES hat dank eurer stetigen Charts-Einsendungen hier seinen festen Platz.

Platz	Titel	Genre	Note	Ausgabe	Vormonat
1	ZELDA II – THE ADVENTURES OF LINK	Action/Adventure	Note 2	Test 2/95	●
2	SUPER MARIO BROS. 3	Jump&Run	Note 1	Test 6/95	▲ 3
3	THE LEGEND OF ZELDA	Action/Adventure	Note 2	Test 3/96	▼ 2
4	SUPER MARIO BROS.	Jump&Run	Note 2+	Test 7/94	●
5	SUPER MARIO BROS. 2	Jump&Run	Note 2	Test 8/94	●

TOTAL! INTERN

In 80 Tagen um die Alster!

Sport ist ja bekanntlich nicht für jeden etwas. Abgesehen davon ist aber auch nicht jede Sportart ohne Weiteres zugänglich. Wer kann sich schon einen Formel-1-Flitzer leisten, wenn er gerne in der Königsdisziplin mitmischen will? Jaja, schon gut, Schumi musste seine PS-Rakete auch nie selbst zahlen. Nichtsdestotrotz ist er Weltmeister, und wir sind alle Nintendo (der Videospielindustrie allgemein) dankbar dafür, dass es uns ermöglicht wird, wenigstens virtuell in einem dieser F-1-Boliden Platz zu nehmen. Wer lieber eine gelbe Filzkugel über ein Netz drischt, seine vier Wände aber nicht verlassen möchte, der kann ebenfalls zum Pad greifen.

Who is who? Die Redaktion: Pit (Peter Großer), Akido (Thomas Hellwig), Slicer (Markus Matejka), Der Tobi™ (Tobias Partetzke), schrader (Sebastian Krämer), Da Holg (Holger Reher)

	F1 Racing Championship → N64 → Seite 24	Cannon Fodder → GBC → Seite 34	Donald Duck Quack Attack → GBC → Seite 39	Mircrosoft Ent. Pack Puzzle Collection → GBC → Seite 41	Was ich schon immer mal zu mir selbst sagen wollte:
 Da Holg **Bevorzugte Genres:** Action/Adv., Sport **Derzeitiges Lieblingsspiel:** Cannon Fodder (GBC)	▼▼▼▼ Rennspiele auf dem N64 – ein Thema, das mir seit Beginn der Konsole keine Ruhe gelassen hat. *F1 Racing Championship* reiht sich auf jeden Fall im oberen Drittel meiner persönlichen Bestenliste ein.	▼▼▼▼▼ Oh Gott, rattatta, knall, rumms, neeeiiiin, sie kommen, rattatta, zisch, explodier, hiilfeee, krawumms, an die Gewehre, pfeif, schrei, knall – oh, Verzeihung, ich war noch so ins Spiel vertieft ;o)	▼▼▼▼ Wenn Donald daran denken würde, wie stressig das Zusammenleben mit einer Frau sein kann, würde er sich wohl nicht in das spaßige Abenteuer auf dem GBC stürzen. Aber er will ja nicht hören!	▼▼▼ Es puzzelt sich recht nett auf dem Game Boy Color, und für ein Spielchen zwischendurch kann man diese Puzzle-Kollektion auf jeden Fall gebrauchen. Also, wenn ich jetzt hier drehe und dann dort …	Hey, da Holg! Du hast vier Wochen Urlaub, und wenn du wieder da bist, bekommst du eine Sekretärin für dich allein, mehr Geld, mehr Ruhm und den Prototyp des Game Cubes!
 schrader **Bevorzugte Genres:** Action-Adventure, Rollenspiel **Derzeitiges Lieblingsspiel:** Mario Tennis (N64)	▼▼▼▼ Also, um die Formel-1-lose Zeit zu überstehen, ist *F1 RC* genau das Richtige. Schade nur, dass nach dem Ende der Saison 2000 ein Spiel mit der vor fast zwei Jahren begonnenen Runde erscheint.	▼▼▼▼ Codemasters hat gezeigt, dass sich aus dem schlichten Spielprinzip eine Menge machen lässt. Die 72 Level bieten zwar kaum Abwechslung, doch *Cannon Fodder* ist bis zum Schluss unterhaltsam.	▼▼▼ Mit den Abenteuern von Höhlenforscherin Lara Croft sind ich und mein Game Boy Color eigentlich für die nächste Zeit ausgebucht. Für Mr. Watschel mache ich aber mal eine Ausnahme.	▼▼ Also, Puzzlespiele sind nicht unbedingt etwas für mich. Und wenn ich doch einmal puzzlen sollte, dann nicht unter 10.000 Teilen, mit verbundenen Augen und ohne die Hände zu benutzen …	Ey, Aller, Digger, Aller, ey! Also, wirklich, ey, Aller, Digger, ey, wenn du nicht sofort, und ich meine sofort, ey, Digger, Aller, also, weissu, Aller, oder, Digger?! Mach jetzt, was ich sage, Aller, Digger …
 Der Tobi™ **Bevorzugte Genres:** Renn- und Stimpyspiele **Derzeitiges Lieblingsspiel:** Cannon Fodder (GBC)	▼▼▼▼ Formel 1 finde ich ja normalerweise überhaupt nicht spannend, aber wenn man ein so gutes Spiel daraus machen kann, lasse ich mich doch gerne umstimmen und gebe mal vier Punkte.	▼▼▼▼ Das Spiel ist toll, und ich habe das Spiel lieb, und das Spiel hat mich auch lieb. Bliebe noch zu erwähnen, dass das Spiel toll ist und ich das Spiel lieb habe, und das Spiel hat mich auch lieb.	▼▼▼ Ich werde es einfach niemals verstehen, warum die Ente Donald Duck so berühmt wurde und ich immer noch bei der TOTAL! bin. Nun, vielleicht kann er besser mit dem Hinterteil wackeln …	▼▼ Knobel, tüftel, grübel, denk, das nehm ich nicht mal als Geschenk. Was, wieso, weshalb, warum? Dafür bin ich halt zu dumm. Viel zu schwer und viel zu viel, ich kauf mir ein and'res Spiel.	Deine Gedichte sind einsame Spitze, du siehst umwerfend aus (besonders heute), und wäre ich so intellent wie du, könnten wir heiraten. Ups, ich bin ja so intellent … schon hab' ich 'nen Lebenspartner.
 Akido **Bevorzugte Genres:** Party- und Puzzlespiele **Derzeitiges Lieblingsspiel:** Mario Party 2 (N64)	▼▼ Ich mag Rennspiele, das weiß, wer die TOTAL! schon etwas besser kennt, aber dieses Wischiwaschi hängt mir mittlerweile zu den Seitenflügeln raus. Schärfere Grafik ist auf dem N64 möglich.	▼▼▼ Mich erinnern diese Gefechte irgendwie an die Würmer (*Worms Armageddon*). Na ja, und das Spiel hat mir nun überhaupt nichts geben können. Dennoch ist *CF* spielerisch ordentlich.	▼▼▼▼ Walt Disneys lustige Ente bewegt sich auch lustig. Neben den schönen Levelgrafiken überzeugt Donalds Game-Boy-Jump-&Run vor allem durch die brillante Musik und die knuffigen Soundeffekte.	▼▼▼▼ *Microsoft* … Wer hätte gedacht, dass einmal ein Spiel für eine Nintendo-Konsole mit diesem Wort beginnt?! Aber schön, dass man mit dieser Sammlung absturzfrei zum Knobeln animiert wird.	18 Jahre Videospielerfahrung sagen mir: Da geht noch einiges. Allerdings ist es auch überaus prickelnd, immer wieder mal eine Retrowelle mitzunehmen und geniale Klassiker zu spielen :–)
 Pit **Bevorzugte Genres:** Sport, First Person Shooter **Derzeitiges Lieblingsspiel:** Mario Tennis (N64)	▼▼▼▼ Obwohl Rennspiele nicht so ganz mein Metier sind, kann ich mich für *F1 Racing Championship* begeistern. Okay, die Lizenz ist zwar leider nicht auf dem neuesten Stand, aber die Rennen machen Fun!	▼▼▼▼ Zu den Waffen und alles klar zum Gefecht! *Cannon Fodder* ist auf jeden Fall eine sehr willkommene Abwechslung im Modulschacht meines N64. Immer den Kopf schön unten behalten!	▼▼▼▼▼ Der streitsüchtige Enterich macht den GBC unsicher und wirft all sein Können in die Waagschale, um seine holde Daisy zu retten. Dabei ist er so putzig animiert, dass ihr häufiger schmunzeln werdet.	▼ Ich bin eher ein ungeduldiger Typ und kann mit Puzzlespielen gar nichts anfangen. Es müsste schon ein mittelschweres Wunder geschehen, damit ich mir so etwas auch noch freiwillig antue!	Tschacka, ich kann es schaffen! Ich bin gut trainiert, verfüge über die richtige Taktik und brauche den Gegner nicht zu fürchten. Kurz: Ich kann Holgi auch irgendwann mal in *ISS 2000* schlagen! :–)

Die Bewertungen auf dieser Seite geben die individuelle Meinung der Redakteure wieder, sind völlig unabhängig von den objektiven Tests und nicht bierernst gemeint.

Die Wertungserklärung:

▼▼▼▼▼	▼▼▼▼	▼▼▼	▼▼	▼
TOTAL! genial! Mehr davon!	Gutes und interessantes Spiel!	Noch gut, aber nicht mein Ding!	Ein insgesamt mäßiger Titel!	Spiele, die die Welt nicht braucht!

IN and OUT
aktuell und schnell

Stellt euch vor, ihr sitzt im Zug und jemand spricht euch an! Wie peinlich wäre es wohl, wenn ihr nicht genau wüsstet, was derzeit gerade in beziehungsweise out ist? Klar, dass ihr einer solchen Situation entgegenwirken könnt, indem ihr diese Zeilen lest.

IN ist …

… würfeln, Würfelzucker, G4 Cubes.
… wieder mit dem Fahrrad zu fahren, statt sich auf Minirädern über holprigen Asphalt zu quälen.
… Peach bei *Mario Party 2* zu nehmen, denn die bekommt kurz vor Schluss stets noch ein oder zwei Sterne in den Rachen geschmissen.
… Mew schon längst zu besitzen.
… Vanilleeis mit Maracuja-Saft, Schlagsahne und Schokostreußeln.
… noch oder schon zu wissen, wer Samus Aran ist.
… mit einem Browser ins Netz zu gehen, statt mit Bowser.

OUT ist …

… Nintendos neues Handheld „Etwahnzt" auszusprechen.
… nicht zu wissen, wer der blonde, ständig sabbelnde Christian aus der zweiten Staffel ist.
… Dinge nicht zu hinterfragen, sondern einfach nur hinzunehmen.
… Yoshi bei *Mario Party 2* zu nehmen, der verliert doch sowieso immer.
… Baggies tragen, Capi drehen, Hosentaschen nach außen kehren, Turnschuhe offen lassen.

Genre: Pokémon

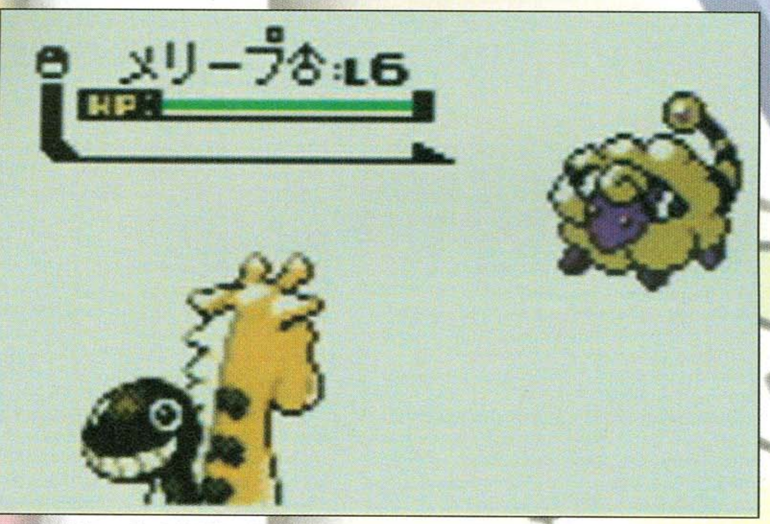
Entwickler: Game Freak

Erhältlich: ab Ostern 2001

Solltet ihr immer noch nicht alle 151 aufsagen können, wird es nun aber langsam Zeit, denn ab Ostern 2001 kommen 100 weitere hinzu! Wer die Pokémania hingegen einfach nicht mehr ertragen kann, der sollte sich langsam überlegen, auszuwandern.

POKÉMON GOLD & SILBER

Die *Gold&Silber*-Editionen bieten weit mehr als „nur" 100 neue Pokémon. Auch wenn der grundlegende Spielablauf natürlich gleich geblieben ist, so sind doch unzählige neue Features enthalten, die das Spiel interessanter machen. Dank einer internen Uhr läuft das Geschehen nun synchron zur realen Uhrzeit ab. Fast alle Pokémon sind entweder männlich oder weiblich, was euch die Möglichkeit gibt, als Züchter aktiv zu werden. Ganz so umfangreich wie bei *Dragon Quest Monsters* sind die Variationen zwar nicht – meist sind es nur Paare des gleichen Typs, die für Nachwuchs sorgen können. Doch ein paar ganz bestimmte Exemplare stammen von Vertretern unterschiedlicher Pokémon ab, zum Beispiel das niedliche Pichu. In bestimmten Fällen bekommt ihr auch ein Babymon, das die Angriffe von Daddy und das Aussehen von Mama geerbt hat.

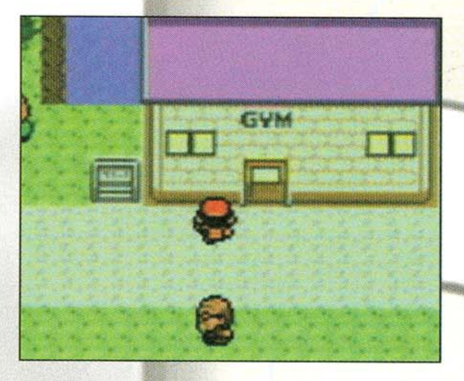


Ist das nicht großartig? 100 vollkommen neue und noch nie zuvor gesehene Pokémon warten darauf, von euch gefangen, gezüchtet, trainiert und auswendig gelernt zu werden!



So ein Spaziergang durch den Wald ist nicht immer ungefährlich. Oft kommt es zu Kämpfen



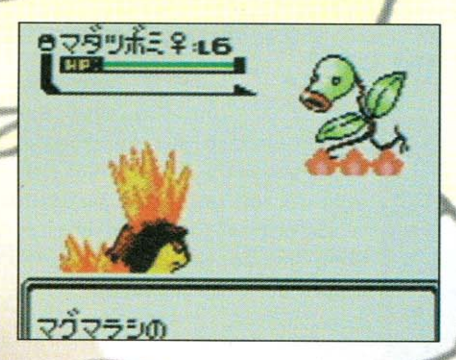


Solltet ihr einen Game Boy Color besitzen, wird euch auf den ersten Blick die deutlich verbesserte Grafik auffallen. Ihr merkt sofort, dass dieses Spiel für den GBC entwickelt wurde und nicht einfach nur mehr oder weniger eingefärbt wurde wie *Rot*, *Blau* und *Gelb*. Trotzdem läuft *Gold/Silber* ohne Einschränkungen auf Schwarzweiß-Game-Boys. Im Mittelpunkt des Geschehens steht diesmal nicht Ash, sondern ein anderer Junge, der allerdings fast genauso aussieht wie sein großes Vorbild. Auch ein neuer Professor unterstützt euch bei dem Abenteuer, doch der bekannte Professor Eich kommt ebenfalls im Spiel vor. Grundsätzlich geht es wieder darum, der beste Pokémon-Trainer der Welt zu werden. Ihr müsst den Globus bereisen, Pokémon sammeln, acht Arenaleiter besiegen und schließlich fünf Meistern in der Liga gegenübertreten. Zu Beginn des Spiels stehen euch drei neue Pokémon zur Verfügung, die in der US-Version Chikorita (Element: Pflanze), Cyndaquil (Element: Feuer) und Totodile (Element: Wasser) heißen. Die Namen der deutschen Version sind noch nicht bekannt.

Während die ersten Minuten des Spiels noch fast genauso wie beim original *Pokémon*-Abenteuer ablaufen, wird spätestens nach einigen Stunden klar, dass die neuen Editionen deutlich abwechslungsreicher sind.

Zu den 15 bekannten Elementklassen kommen mit „Dark" und „Steel" (englische Fassung) zwei neue hinzu. Erfahrene Trainer werden also ihre Kampfstrategien ein wenig modifizieren müssen. Steel ist beispielsweise resistent gegen Eis und Stein, aber schwach gegen Feuer, Wasser und Elektro-Angriffe.







Go for Gold

Nach Angaben von Nintendo of Europe wurden sowohl die *Rote* als auch die *Blaue Edition* seit Markteinführung mehr als eine Million Mal verkauft. Nicht nur an den Handel, sondern an Endverbraucher. Damit ist *Pokémon* das bestverkaufte Video-/Computerspiel überhaupt in Deutschland.
Die *Gelbe Version* hat schon jetzt die Grenze von 500.000 verkauften Einheiten durchbrochen und ist damit (nicht nur) hier zu Lande das schnellstverkaufte Videospiel aller Zeiten. In ganz Europa ging das Modul innerhalb von sechs Tagen eine Million Mal über den Ladentisch, in den USA hat es immerhin zehn Tage gedauert, um diese spektakuläre Zahl aufzustellen.

Night & Day

Nachdem ihr zu Beginn die aktuelle Uhrzeit eingestellt habt, finden auch im Spiel Tag/Nachtwechsel statt. Einige nachtaktive Pokémon könnt ihr nur nach Einbruch der Dunkelheit entdecken. Doch das ist noch nicht alles. Um beispielsweise an Bord eines Schiffs gehen zu können, müsst ihr an einem bestimmten Wochentag am Anleger auftauchen.

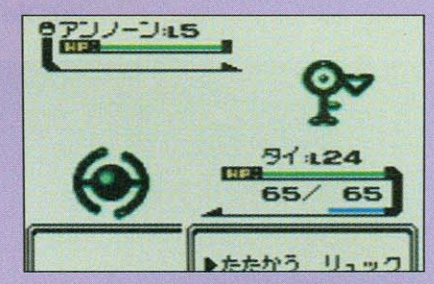
Von A bis Z

Ein ganz bestimmtes Pokémon unterliegt nicht der Geschlechtereinteilung, es kommt sogar in 26 Varianten vor. Dass diese Anzahl mit der Menge der Buchstaben im Alphabet übereinstimmt, ist ganz und gar kein Zufall. Aber keine Angst: Dies zählt nicht gleich für 26 neue Pokémon. Es gibt nur einen einzigen Pokédex-Eintrag für die verschiedenen Formen.



Pokémon Mobil

Auf der Nintendo Spaceworld 2000 waren Game Boy Advance und Game Cube die dominanten Themen. Doch ein neues *Pokémon*-Spiel für den normalen Game Boy (Color) wurde auch noch angekündigt: die *Crystal Edition*. Inhaltlich entspricht sie den in Japan schon Ende 1999 veröffentlichten



Gold/Silber-Versionen, doch es gibt auch ein paar Veränderungen – ähnlich wie bei *Pokémon Gelbe Edition* im Vergleich zu *Rot* und *Blau*. Wichtigstes neues Feature ist die Unterstützung des Handy-Adapters Mobile System GB, wodurch es möglich ist, über Mobilfunk Pokémon zu tauschen und Kämpfe auszutragen. Außerdem habt ihr erstmals die Möglichkeit, zwischen einem Trainer und einer Trainerin zu wählen. Über eine Veröffentlichung außerhalb Japans ist noch nichts bekannt.

Dark ist sogar eine höchst willkommene Neuerung, da Pokémon dieser Gattung klare Vorteile gegenüber Psycho-Pokémon haben. Dadurch könnt ihr endlich den so überlegenen Pokémon wie Simsala und Konsorten etwas entgegensetzen.
Selbstverständlich könnt ihr einige neue Pokémon nur in *Gold*, andere hingegen nur in *Silber* schnappen und nur durch intensi-



ven Tausch alle 251 euer Eigen nennen – wobei Nummer 251, ähnlich wie Mew, wieder ein Sonder-Pokémon ist. Es kommt auch vor, dass die Weiterentwicklung eines Pokémon von der Höhe seiner Werte wie Angriff und Verteidigung abhängt. Einige Evolutionen werden dadurch beeinflusst, ob sich euer Pokémon tags oder nachts verwandelt, und manchmal ist auch ein besonderer Gegenstand notwendig, um seltene Ergebnisse zu erzielen. Und schließlich



Ein gepflegter Einkaufsbummel will geplant sein, sonst macht der Laden dicht, bevor ihr raus seid



gibt es noch ganz besondere Formen von Pokémon, die andere Farben haben als üblich und die im Status-Menü mit Sternchen gekennzeichnet sind. Etwas Besonderes hat es mit Ho-oh und Lugia auf sich, die die Packungen der beiden Editionen schmücken.



Doch um abschließend noch einmal auf den guten, alten Ash zurückzukommen: Der ist ja bekanntlich Liga-Champion, und nachdem ihr die „ersten" acht Orden errungen habt, könnt ihr ... Halt, wir wollen doch noch nicht zu viel verraten!



Genre:
Action/Adventure

Hersteller:
Kemco

Entwickler:
Ion Storm

Preis:
ca. DM 70

DAIKATANA

Ein guter Name, eine tödliche Seuche und ein uraltes magisches Schwert sind die Zutaten, aus denen Kemco ein zünftiges Action-Adventure gemixt hat.



Obwohl Daikatana *auf PC und Nintendo*[64] *als furioser First Person Shooter konzipiert ist, kommt auch auf dem Game Boy eine gewaltige Portion Action rüber*



Auf eurer Reise durch die vielfältigen, abwechslungsreichen Zeitepochen trefft ihr auf mehrere Mitbürger, die sich eurer Truppe anschließen und behilflich sind

Das Spiel dreht sich um ein magisches Schwert, das Daikatana, und um einen Superschurken, der ein tödliches Virus auf die Welt loslassen möchte. Obendrein hat er auch noch eine Zeitmaschine, mit der er seinen ärgsten Gegner, den jungen Hiro, in die ferne Vergangenheit versetzt. Hiro, der der rechtmäßige Besitzer des Daikatana ist, gewinnt im Laufe der Geschichte die Unterstützung einiger Mitmenschen. Mit seiner zweiköpfigen Truppe von Helfern durchstreift Hiro di-







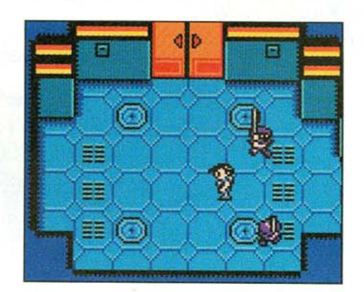
verse Epochen der Weltgeschichte, bis es ihm letztlich gelingt, den Oberschurken zum Kampf zu stellen.

So weit die Geschichte, die auf dem N64 als furioses 3D-Action-Spiel realisiert wurde. Auch auf dem Game Boy weicht die Story nicht von der Vorgabe ab, der Rest des Spiels jedoch umso dramatischer. Hiro läuft in einer 2D-Welt herum, in der ihr alle Schauplätze aus der Draufsicht seht. Geht euer Held durch Türen oder Ausgänge, blendet das Bild um. Umherliegende Objekte werden durch Drüberlaufen eingesammelt und stehen dann zur Verfügung oder werden im Bedarfsfall umgehend und automatisch angewendet.

Die im Spielverlauf immer stärker werdende Gegnerschar halten sich Hiro und die anderen beiden



Helden mit einer der vielen verschiedenen Waffen vom Hals, die zumeist jedoch eingesammelt werden müssen. Neben dem Daikatana finden sich magische Zepter, Strahlengewehre, Granatwerfer, ein Zauberdiskus und eine ganze Menge weiterer Waffen, denn die Schauplätze reichen von der griechischen Antike über die pestverseuchten Dörfer des Mittelalters bis in die weit entfernte Zukunft. Immer wieder sehen sich eure Helden mit neuen Rätseln konfrontiert, zu deren Lösung sie Schlüssel oder die Ein-



zelteile von Schwertern, Tontafeln und Zaubersteinen zusammentragen müssen.

Daikatana hat sich auf dem Game Boy vom 3D-Action-Spiel zu einem Action-Adventure gewandelt, das an Titel wie *Link's Awakening* erinnert, aber bei weitem nicht dessen Format erreicht.

Heiner Hink



Gameplay	**3**
Daikatana wirkt teilweise wie uninspiriert zusammengeschusterte Durchschnittsware.	
Dauerspaß	**2**
Eine spannende Geschichte und wechselnde Zeitepochen sorgen längere Zeit für Spaß.	
Grafik	**3-**
Eine wenig originelle, einfach gemachte Grafik ist weit davon entfernt, aufregend zu sein.	
Sound	**2+**
Die Musik klingt gut, verleiht dem Geschehen Atmosphäre und nervt auch nicht auf Dauer.	

Modulspeicher	ja
Passwörter	nein
Systeme	GBC
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	nein

Spieler	1
Level	10
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	6 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT 3+

Jetzt ABO schnell!

Als Nintendo-Fan benötigt man das ein oder andere Zubehör. Wer einen TOTAL!-Abonnenten wirbt, bekommt als Dankeschön ein brauchbares Geschenk von uns. Ihr habt die Qual der Wahl zwischen vier verschiedenen Angeboten.



1 Ein transparenter N64-Controller der Firma Gamester. Beim so genannten G64 habt ihr stets den Durchblick.

2 Das LX4 Tremor Pak ist eine Kombination aus einem Controller Pak mit vierfacher Speicherkapazität und einem Rumble Pak, das ohne Batterien auskommt.



3 Wenn ihr Pokémon nicht nur auf dem Game Boy sammelt, empfehlen wir euch die Pokémon Trading Cards. Das Starterset für 2 Spieler bietet euch 60 Karten, ein Regelheft, eine Spielhilfe und 14 Schadensmarken.



4 Ihr spielt lieber Game Boy (Color)? Kein Problem! Wenn ihr euch für diese Aboprämie entscheidet, erhaltet ihr sogar zwei Geschenke. Das eine ist ein Link-Kabel, um zwei Geräte miteinander zu verbinden. Mit dem anderen könnt ihr auch im Dunkeln hervoragend spielen. Das Worm Light wird einfach in den Link-Port des Gerätes gesteckt, und schon habt ihr eine tragbare Flutlichtanlage (funktioniert wegen der Steckergröße nur mit einem GB Color und einem GB Pocket, nicht mit dem alten GB). Link-Kabel und Worm Light könnt ihr in den Farben Blau oder Rot bekommen (bitte angeben!).



Lieferung ohne Game Boy

Abo-Club
z. Hd. Frau Krüger
Bahndamm 9
23617 Stockelsdorf

Bedingungen:
Der geworbene Leser darf in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der TOTAL! gewesen sein!
Du darfst dich nicht selbst werben!

ABO ABO ABO ABO ABO ABO

11/2000

Ich abonniere die TOTAL! für mindestens ein Jahr.

Ja, ich bestelle die kommenden zwölf TOTAL!-Ausgaben im Abonnement zum Preis von nur DM 72,– (Inland) bzw. DM 85,20 (Ausland). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, sofern nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Vorname, Name ______

Straße, Hausnummer ______

PLZ, Ort ______

Datum, Unterschrift ______
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen): Bequem durch Bankeinzug / Gegen Rechnung

BLZ ______ Kontonummer ______

Geldinstitut ______

Garantie: Ich weiss, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrnehmung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum, zweite Unterschrift ______
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich bin der/die Werber/in und möchte für die Vermittlung des Abonnements folgende Prämie:

(Bitte ankreuzen)

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ rot ☐ blau

Vorname, Name ______

Straße, Hausnummer ______

PLZ, Ort ______

Datum, Unterschrift ______

TOTAL! Abo-Club
z. Hd. Frau Krüger
Bahndamm 9
23612 Stockelsdorf

Die Auslieferung der Abo-Prämien erfolgt nach der vollständigen Bezahlung der Abo-Rechnung. Mit der Rücknahme des Abos innerhalb von zehn Tagen verfällt jeglicher Anspruch auf eine Prämie. Die Versandkosten übernimmt der X-plain Verlag.

Test GB

Genre: Jump&Run

Hersteller: Kemco

Entwickler: Warner Interactive

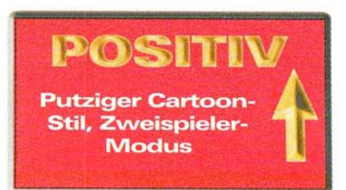
Preis: ca. DM 70

TWEETY'S HIGHFLYING ADVENTURE

Sind nun Miezekatzen oder Kanarienvögel intelligent? Diese Frage bewegt Colonel Rimfire schon seit langem. Er möchte endgültig die Antwort darauf finden.

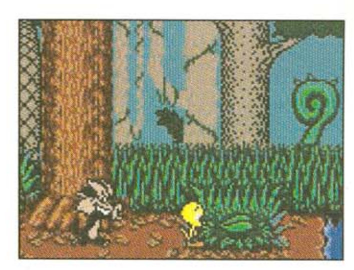


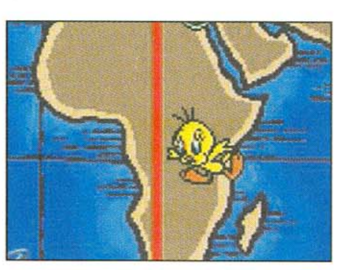
Dass der Park, in dem die Kinder spielen, geschlossen wird, kann Granny nicht zulassen. Der alte Colonel Rimfire ist leider der Einzige, der helfen könnte. Aber dieser Querkopf mag nicht so einfach mitziehen. Bevor er hilft, die Schließung des Parks zu verhindern, will er erst eine Antwort auf seine brennendste Frage: Sind nun Miezekatzen oder Kanarienvögel intelligenter? Nur wenn es Grannys Piepmatz gelingt, in 80 Tagen um die Welt zu reisen und aus jedem Land, durch das er kommt, Pfotenabdrücke der dortigen Katzen mitzubringen, will er sich persönlich um die Parkangelegenheit bemühen.

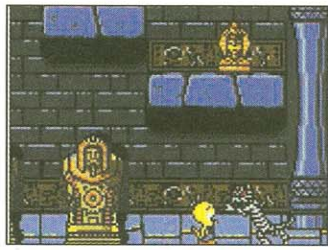




Huch, eine Sphinx! Wo mag der kleine Tweety da bloß angekommen sein?







Fleisch fressende Pflanzen sind nur ein Übel, dem ihr beikommen müsst

Tweety, der heldenhafte Kanarienvogel, macht sich auf die weite Reise und beginnt seinen Trip im schönen Frankreich. Er erkundet zunächst das Terrain. Da der kleine Vogel nicht nur laufen und springen, sondern auch mit seinen Stummelflügeln in der Gegend herumflattern kann, gilt es also nicht nur, sich auf dem Boden umzusehen. Auch die Äste der Bäume, Balkons und Markisen wollen durchforstet werden, da sich die Katzen oftmals auch dort oben herumtreiben. Zudem entdeckt der Kleine immer wieder Behälter, in denen es nützliche Utensilien zu finden gibt, zum Beispiel Lebensenergie, die natürlich immer dann abnimmt, wenn das Vögelchen einem der Gegner zu nahe kommt. Gefahr lauert an jeder Ecke: Bienen, Raupen und Fleisch fressende Pflanzen machen den Weg durch Paris zu einem echten Abenteuer. Und natürlich sind da noch die Katzen, deren Pfotenabdrücke gesammelt werden müssen, die diese aber nicht so einfach hergeben.
Also muss Tweety nachhelfen. Utensilien wie zusammengerollte Zeitungen, Spachtel, Bananenschalen, Öl oder Eicheln können vom Kanarienvogel eingesetzt werden, um die Katzen zu erschrecken oder zu betäuben.
Die Reise führt den kleinen Tweety von Frankreich über Ägypten, Italien, Afrika und Japan in die ganze Welt. Jedes besuchte Land ist in vier Abschnitte eingeteilt, die jeweils von zwei Katzen unsicher gemacht werden. Um sich einen besseren Eindruck von den immer größer werdenden Schauplätzen machen zu können, ist die Pausenfunktion mit einer lenkbaren Kamera gekoppelt, mit der ihr euch den jeweiligen Level in aller Ruhe anschauen könnt.

NEGATIV
Ein wenig abwechslungsarm und zu einfach



Oh, eine Miezekatze! Jetzt heißt es die Zeitungsrolle zücken und dem stattlichen Kater gepflegt eins überziehen. Tweety kann sich aber auch anderweitig wehren



Solltet ihr schließlich von Weltreisen die Nase voll haben, bietet *Tweety* noch einen Zweispieler-Modus, bei dem es darum geht, in einer vorgegebenen Zeit die meisten Katzenpfoten zu sammeln. Mehr Abwechslung als das Solospiel kann dieser jedoch auch nicht bieten.

Heiner Hink



Gameplay 3-
Der niedrige Schwierigkeitsgrad bietet kaum eine echte Herausforderung.

Dauerspaß 3-
Tweety ist schnell durchgespielt, da es viel zu leicht ist. Abwechslung wird kleingeschrieben.

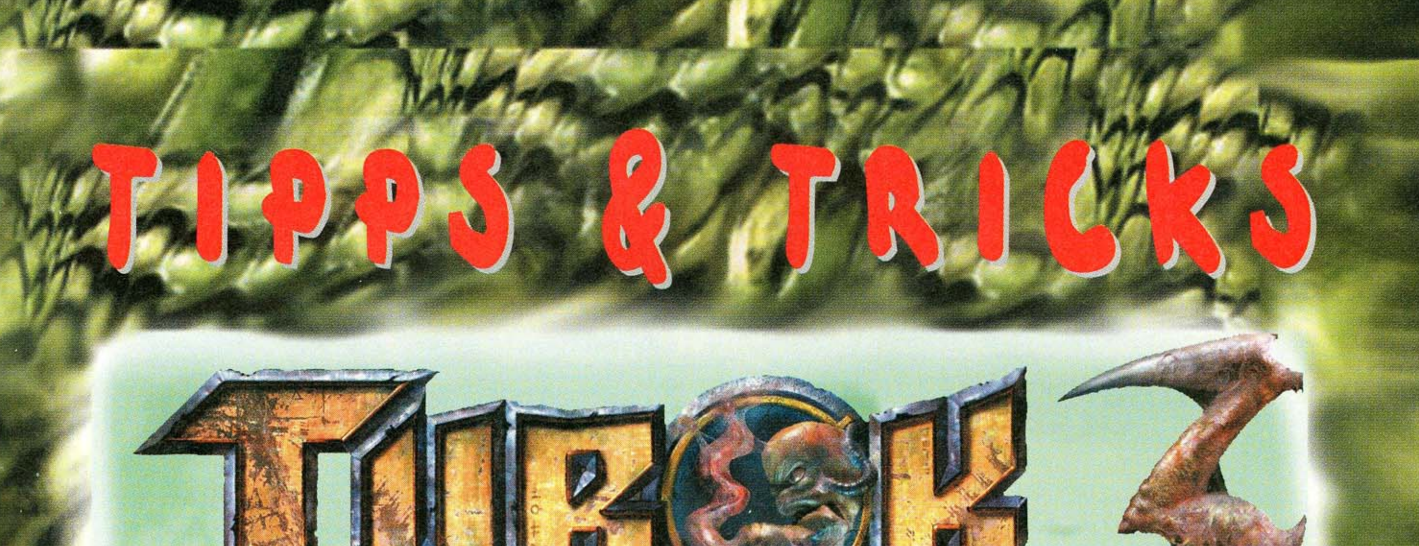
Grafik 2-
Euch erwartet putzige Cartoon-Grafik, die weder Höhepunkte noch Patzer aufweist.

Sound 4
Wer Cartoon-Musik nicht mag, dürfte bereits nach relativ kurzer Zeit ziemlich genervt sein.

Modulspeicher	1 Spielstand
Passwörter	nein
Systeme	GBC
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	nein

Spieler	1–2 (simultan)
Level	10
Schwierigkeit	niedrig
Bildschirntexte	deutsch
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT 3-



Komplettlösung

Für das neueste Pferdchen aus dem Hause Acclaim Entertainment, *Turok 3 – Shadow of Oblivion*, präsentieren wir euch diese umfangreiche Komplettlösung. Die böseste und mächtigste Lebensform, die das Universum jemals zu Gesicht bekam, hat eine schreckliche Katastrophe überlebt: das Oblivion, eine Kreatur, die so alt ist wie unsere Zeitgeschichte. Hindert das mutierte Böse daran, die Schranke zu öffnen, die das verlorene Land und andere dunkle Welten von unserem Planeten trennt!

Der folgende Lösungsweg wurde mit Joseph als Spielfigur durchgespielt und enthält deshalb nur das Waffensortiment, das ihm zur Verfügung steht. Er bewältigt gewisse Spielsituationen auf seine ganz eigene Art, die mit dem Charakter Danielle nicht auf diesem Weg zu lösen sind.



Level 1: The City

Nachdem ihr das Spiel gestartet habt, befindet ihr euch in einem Gebäude in der Stadt. Geht durch die Tür rechts aus dem Raum, und fahrt am Ende des nächsten Gangs mit dem Fahrstuhl auf der linken Seite nach unten! Dort folgt ihr dem Gang auf der rechten Seite zum nächsten Raum, wo ihr rechts über einen Weg den Schacht in der Mitte des Raums erreichen könnt. Springt in den Schacht, der in den Keller des Hauses führt! Zerstört die Kiste neben den Fässern, nehmt euch den ersten Schlüssel heraus und geht durch die geschlossene Tür zum Generator.







TIPPS & TRICKS

Nun kriecht ihr links in den Tunnel, bis ihr auf einen Zivilisten trefft, dem ihr folgen müsst. Wenn ihr wieder mit beiden Füßen draußen auf der Straße steht, wendet ihr euch der Polizeisperre zu. Kurz vor der Polizeisperre befindet sich am Gebäude auf der rechten Seite ein Kellerschacht, durch den ihr klettern müsst. Betretet den Gang und lauft weiter, bis ihr auf eine defekte Wasserleitung stoßt, die euch den Weg versperrt! Geht nun nach rechts in den nächsten Raum und kriecht durch den Schacht, der euch hinter die defekte Rohrleitung führt! Dort kommt ihr nach einigen Metern zu einer weiteren Tür, die euch zurück auf die Straße hinter die Polizeisperre bringt.

Klettert nun an der Leiter am rechten Haus nach oben und springt auf den Mauervorsprung des gegenüberliegenden Hauses, wo sich ein Gewehr befindet! Geht mit dem Gewehr in der Hand zur Polizeisperre zurück und betretet das nächste Haus durch den Kellergang!

The Museum

Fahrt mit dem Fahrstuhl auf das Dach und kriecht nach links über die Rohre auf ein weiteres Dach! Dort könnt ihr mit Anlauf an die Feuerleiter des rechten Hauses springen, wo ihr euch nach oben begeben müsst. Sackt dort die Nachtsichtbrille ein und kriecht unter den Rohren durch, um in das Museum zu gelangen! Begebt euch nach unten zum Dinosaurier, wo ihr links eine Leiter hochkrabbeln müsst, um das Stahlgerüst gegenüber zu erreichen! Geht auf dem Gerüst weiter, bis ihr auf ein paar Kisten stoßt, über die ihr nach links zu einem weiteren Stahlträger springen könnt! Lauft vorwärts und verlasst das Haus! Dort findet ihr noch eine Polizeisperre vor.

Block Party

Sucht das Haus mit der langen Fensterfront, um nach unten in die Kanalisation zu kommen!

The Slowers

Kriecht bis zu dem Raum mit den zwei Ventilatoren, wo sich der erste von fünf PSG-Bausteinen (Megawaffe) befindet! Steckt den Stein ein und begebt euch in den gegenüberliegenden Tunnel, der zu den nächsten Ventilatoren führt! Durchquert anschließend auch diesen Raum und geht weiter, bis ihr auf eine Leiter stoßt, die euch hinter die zweite Polizeisperre bringt!

To the Subway

Geht durch das Gebäude links nach oben auf das Dach und springt weiter über die Dächer, um das zerstörte Stück in der Mitte der Kulisse zu erreichen! Von dort aus müsst ihr auf ein weiteres Dach hüpfen, um den nächsten Abschnitt betreten zu können.

On the Track

Lauft in den Tunnel und begebt euch in die Bahnhofshalle

Train Raider

Rennt auf der anderen Seite nach links die Gleise entlang und sucht in den Mulden Schutz vor dem Zug! Am Ende der Aktion besteigt ihr den Zug.



Nach einer kurzen Filmsequenz startet ihr ein neues Rennen, indem eure Aufgabe darin besteht, in einer Minute und zehn Sekunden die Notbremse im Fahrerwagen des Zugs zu ziehen. Anschließend verlasst ihr den Zug, um auf der anderen Seite über die Gleise zu einer weiteren Eisenbahn zu kommen. Fahrt mit der Bahn bis zur Endstation und lauft den Rest des Weges vor dem Zug zu Fuß! Nach einigen Metern stoßt ihr auf ein zerstörtes Deckenstück, durch das ihr den Bahnhof verlassen könnt.

Get on the Top of the Building

Nachdem ihr an dem „Bahnhofsloch" vorbeigelaufen seid, geht ihr rechts um die Ecke und kriecht in den Schacht am rechten Haus. Einen Raum weiter befindet sich ein Fahrstuhl, dessen Dach beschädigt ist. Klettert auf das Dach des Fahrstuhls, springt an die Leiter im Fahrstuhlschacht und klettert dann nach unten! Nun könnt ihr im Schaltraum einen Hebel umlegen, wodurch die Anlage gestartet wird.



Seal the Breach

Anschließend müsst ihr über die Leiter ganz nach oben klettern, um das Dach des zweiten Fahrstuhls zu erreichen. Von dort aus springt ihr auf das Dach des fahrenden Fahrstuhls und geht im richtigen Moment oben durch die offene Tür.

Danach geht es weiter geradeaus über die Leiter auf das Dach des Hauses. Dort trefft ihr euren ersten Endgegner.

Hole in the Sky

Besiegt das Oblivion Gunship und betretet den zweiten Level!



Level 2: The Military Base

Ihr befindet euch im Empfangskorridor der Militärstation, wo rechts ein Mann tot am Boden liegt. Geht dort durch die Tür den Gang entlang, bis ihr im Innenhof der Anlage seid! Da befindet sich eine Leiter, über die ihr auf die Mauer der Festung gelangt. Dort liegt ein Schlüssel, der eine der Korridortüren öffnet, die zu dem Gebäude auf der rechten Seite führt.



Holt euch den Schlüssel, greift euch in der offenen Garage im Hof die Maschinenpistole und geht dann schließlich im Empfangskorridor durch die andere Tür!

Corridor of Pain

Biegt rechts um die Ecke und ballert euch den Weg bis zum nächsten Spielabschnitt frei!



Main Access und Top Side

Begebt euch nach oben auf den Hof und holt euch den Lift-Kontrollschlüssel links aus dem Gebäude!

Nun geht ihr wieder zum Main Access zurück und drückt im Lift-Kontrollraum den roten Knopf. Springt dann auf die heruntergefahrene Plattform im Hof, um einen neuen Raum zu betreten! Dort erhaltet ihr von einem verletzten Mann die Silo-Schlüsselkarte.



Silos

Zieht die Karte durch den Kartenleser neben dem Mann und rennt zu den vier Silos, wo ihr die roten Hebel betätigen müsst! Zusätzlich könnt ihr, wenn ihr an der Tür zu den Silos 3 bis 4 seid, daran vorbei den Gang hinunterlaufen und in den beiden Räumen einen PSG-Baustein und einen Sturmbogen ergattern.



Vergesst nicht, dass euer Countdown noch läuft und macht euch auf in das Kommando-Zentrum, wo ihr den roten Knopf drücken müsst, damit das Gehetze ein Ende hat! Nun wandert ihr zurück auf den Platz des Main Access.

Main Access

In der Mitte könnt ihr mit dem Fahrstuhl nach unten zum nächsten Abschnitt fahren.

Dark Hangar

Holt euch den Access-Barracks-Schlüssel aus dem Raum am Ende des geschlängelten Gangs und lauft zurück, um die Tür zu den Baracken zu öffnen!



The Barracks

Nach einigen Metern kommt ihr in einen Levelschleusenraum, wo ihr die Tür zu Level 1 passieren müsst. Geht weiter geradeaus durch die nächste Tür und folgt dem Gang nach rechts, um somit in einen anderen Raum zu gelangen!

Zieht eure Nachtsichtbrille auf und krabbelt in den Luftschacht! Springt nach einem kurzen Wegstück an einer kaputten Stelle eine Etage tiefer und arbeitet euch weiter vor, bis ihr den Schacht wieder verlassen könnt. Nun müsst ihr nur noch geradeaus und die nächsten zwei Türen durchqueren, um zum folgenden Spielabschnitt zu gelangen.

Reg Room

Klettert durch den linken Schacht und springt auf den schmalen Sockel, um die Laserpistole zu schnappen! Nun begebt ihr euch auf demselben Weg zurück und geht zum Unterwasser-Observatorium.

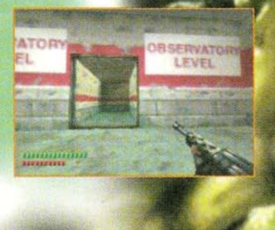
Unterwasser-Observatorium

Lauft zum Computerschaltraum, betätigt den Hebel und durchquert die erste Tür unten links! In diesem Raum müsst ihr nach links durch eine weitere Tür gehen, wo euch der nächste große Kampf erwartet.



The Sub Pen

Ballert auf Xiphias ein, bis er sich vor Schmerzen im Kreis dreht! In diesem Moment wird eine Leiter ausgefahren, über die ihr auf



TIPPS & TRICKS

eine Plattform über Xiphias Kopf gelangen könnt.
Drückt den Knopf, um ihn zu erledigen, und springt anschließend in das Wasserbecken, wo sich der nächste Ausgang befindet! Lauft geradeaus, bis eine neue Filmsequenz beginnt, nach der ihr den dritten Level startet.

Level 3: Last Land Junk Yard

Auf der anderen Seite des Tempels, vor der zwei Fässer stehen, befindet sich eine Gittertür, unter der ihr hindurchkrabbeln müsst.

Metal Mines

Schwimmt auf die andere Seite und betretet den letzten Gang rechts! Dort stoßt ihr auf ein Loch in der Decke, durch das ihr klettern müsst, um weiterzukommen. Jetzt müsst ihr nur noch über den Riss im Boden springen und zum Tunnel links laufen, bevor ihr den nächsten Abschnitt erreicht.

The Drain

Taucht in das Wasserbecken, besorgt euch von den Leichen den roten und den blauen Schlüssel und betätigt die zwei Schalter, die eine neue Tür öffnen. Folgt in dem Gang dem Schild „Control Room" und klettert in der nächsten Halle an der Leiter auf der rechten Seite nach oben! Hier könnt ihr im Abstellraum eine Batterie mitnehmen.
Begebt euch jetzt zurück in die Halle, durch die ihr ein Stockwerk tiefer kommen könnt.

Fuse Room

Lauft an den drei Fuse-Räumen auf der rechten Seite vorbei zu einem weiterem Spielabschnitt!

The Lab

Ihr kommt in einen Raum, wo eine Leiche in einem Behälter aufbewahrt wird. Hier liegt das Access Modul C, das ihr unbedingt mitnehmen müsst, bevor ihr rechts in dem Gang den Hebel betätigt und den Tunnel betretet. Am Ende des Tunnels befindet sich ein Korridor mit einer Hebebühne. Fahrt run-



ter auf den Platz und geht geradeaus auf das defekte Gitter zu! Hier kommt ihr zum nächsten Abschnitt.

The Drain

Durchquert noch ein weiteres Gitter, um in den Innenhof eines geheimen Stützpunktes zu gelangen! Hier geht es weiter nach unten durch das achteckige Loch in der Mitte des Hofes, wo sich die zwei Pump-Fuse-88K-Schlüssel befinden. Nehmt die Schlüssel und



begebt euch in den zweiten Tunnel auf dem Hof, um den letzten Pump-Fuse-88K-Schlüssel zu holen.
Jetzt eilt zurück zu den Fuse-Räumen, wo ihr mit den drei Schlüsseln die Anlage starten müsst. Dadurch öffnet sich die Tür zum Kontrollraum, wo ihr als Nächstes hin sollt. Drückt dort den roten Knopf, der sich in der mittleren Schreibtischreihe befindet, schnappt euch die Vampir-Waffe und beobachtet, wie sich die Spielkulisse mit Wasser füllt. Das Wasser treibt euch nach oben, wo sich der nächste Spielabschnitt befindet.

Into the Jungle

Geht rechts um den Platz herum in den Tunnel, um einen Schritt weiterzukommen!

The Foyer

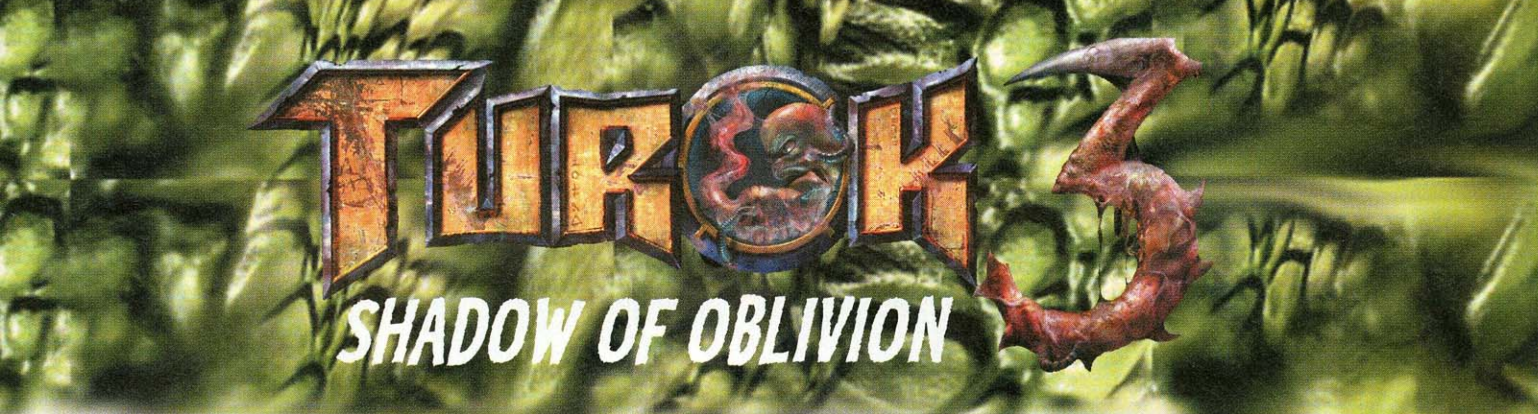
Klettert durch das Fenster links, bei dem Gebäude-Vorbau, und begebt euch ein Stockwerk höher! Wenn ihr oben angekommen seid, haltet euch links, bis ihr einen Tunnel seht. Betretet den Tunnel und lauft eurem nächsten großen Kampf entgegen!



Nehmt die Shredder-Waffe vom Boden auf und trefft den großen Opisthor! Ihr könnt den bösen Opisthor erledigen, indem ihr ihn im Kreis beschießt und ab der Hälfte des Kampfes bei der Leiter den Gang betretet, wo ihr ihm den Rest geben könnt. Anschließend springt ihr in das Wasserbecken und taucht in den Tunnel.

Level 4: Echoes of the Past

Durchquert die Landschaft, bis sich eine Möglichkeit ergibt, das Wasser zu überqueren! Auf der anderen Seite erwartet euch eine Filmsequenz, nach der ihr euch oben auf dem Hügel wieder findet. Geht weiter vorwärts, bis ihr





den nächsten großen Platz erreicht. Hier befindet sich, hinter der umgefallenen Statue links, ein kleiner Spalt im Felsboden, der euch in den nächsten Spielabschnitt katapultiert.

Narrow Passage

Geht auf die Lichtung zu und folgt dem Gang links zwischen den Felsen!

Ancient Altar

Ihr kommt in einen tropischen Steinbruch. Erledigt euren ersten Angreifer, nehmt danach dem Leichnam den ersten Gate-Schlüssel ab und lauft zu dem gegenüberliegendem Bambustor! Der Weg hinter der Tür bringt euch



zu einer weiteren Lichtung, auf der ihr in der Mitte in ein Loch springen müsst, das zu einer Höhle führt.

Canyon Blockade

Klettert am Wasserfall auf der linken Seite links das Holzgerüst halb herunter, und springt in die Richtung der Pickups, um den Felsvorsprung rechts zu erreichen, der zu der Eingangsmauer des Bunkers führt! Springt über die Mauer auf die andere Seite!



Bunker Assault

Taucht unter den Wasserfall und holt euch den Granade-Launcher! Danach schwimmt in die erste Abzweigung des Flusses und haltet euch rechts, bis ihr erneut rechts aus dem Wasser springen könnt!



Klettert nach oben und folgt dem Weg, bis es nicht mehr weitergeht! Hier springt ihr nach links zu der Höhle, in der ihr einen Hebel umlegen müsst. Eine Brücke wird umgeklappt und macht den Weg zum nächsten Abschnitt begehbar.

Command Center

Packt euch die Razor-Wind-Waffe vom Tisch, legt die beiden Hebel um und eilt zurück zum Abschnitt Bunker Assault! Begebt euch in den neuen of-



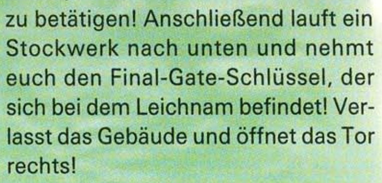
fenen Raum an der Mauer und klettert nach oben! Von hier aus könnt ihr über die Mauer auf die andere Seite springen, wo euch der nächste Spielabschnitt erwartet.

Final Gate

Lauft geradeaus bis zur nächsten Mauer und biegt rechts in den Raum ab! Klettert nach oben und geht links durch den



Schacht, wo ihr eine Napalmwaffe einstecken könnt. Verlasst den Schacht wieder und begegnet eurem nächsten Obermotz! Damit ihr den großen Warlord aus dem Weg räumen könnt, müsst ihr an ihm vorbei auf das Dach rennen. Hier befindet sich auf der anderen Seite links ein Hebel für eine Falltür. Lockt den Warlord auf die Falltür und rennt zu dem Hebel, um ihn



zu betätigen! Anschließend lauft ein Stockwerk nach unten und nehmt euch den Final-Gate-Schlüssel, der sich bei dem Leichnam befindet! Verlasst das Gebäude und öffnet das Tor rechts!

Tempel of the Damned

Lauft an den zwei Hütten vorbei und über die Brücke auf der linken Seite! Dort klettert ihr ganz nach oben auf das Dach der Festung und lasst Joseph links vor den Felsen laufen, woraufhin er nach oben zu einem Tunnel klettert. Der Tunnel führt euch zu einem Raum, in dem ihr einen Hebel umlegen müsst, wodurch eine Brücke umgeklappt wird. Geht über die Brücke und begebt euch in den Tunnel rechts! Hier biegt ihr einmal links ab, bevor ihr euch in den fast nicht sichtbaren Tunnel rechts begebt. Zieht eure Nachtsichtbrille auf und kriecht im nächsten Raum unter den Kisten auf der linken Seite durch! Dann müsst ihr über die Kisten nach oben zu einem weiteren Gang springen, der



euch in eine der zwei Hütten zu Beginn des Spielabschnitts bringt. Zieht an den zwei Hebeln, die eine weitere Hütte öffnen, und geht in die entsprechende Hütte! Visiert die Steinskulptur an und drückt ab! Dadurch wird ein Mechanismus aktiviert, der das Maul des Drachens an der Wand öffnet. Holt euch den Sceptre-Schlüssel aus dem Maul und klettert ein Stockwerk nach oben, um den Sceptre-Hebel zu betätigen, der das Tor zum nächsten Abschnitt öffnet!

Gate of Oblivion

Setzt den Sceptre-Schlüssel rechts in die Mitte der Pyramide ein und schaut zu, wie die mittleren Treppen herunterklappen und einen versteckten Gang freilegen! Betretet den Gang und klettert in der Mitte auf die Plattform, wo ihr das Gem-of-Ice-Objekt findet, das ihr mitnehmen müsst.
Anschließend begebt ihr euch nach unten und sucht die drei Hebel, um sie umzulegen. Dadurch wird in der Mitte ein weiterer Raum geöffnet, in dem ihr euch den Lava Globe besorgt, bevor ihr die Pyramide wieder verlasst, um in den Brunnen auf dem Platz vor der Pyramide zu springen. Holt euch am Ende des Tunnels die Cerebral-Bore-Waffe und begebt euch durch den Geheimgang Vorkopf zurück nach unten in die Pyramide! Geht zu dem großen Türbogen, feuert auf die Fackeln rechts und links von der Tür und durchquert den Durchgang!

Fiery Encounter

Überquert die gläserne Brücke und geht durch den nächsten Eingang!

Aerial Journey

Lasst euch hier von dem ersten Luftwirbel nach oben treiben und folgt dem Tunnelsystem zu einem weiteren Ausgang!

Heart of Fire

Hinter dem Ausgang trefft ihr auf den nächsten Bösewicht mit dem Namen



Alpha Fireborn. Erledigt ihn mit dem Lavabrocken, der an der Decke über seinem Kopf hängt, und schnappt euch den Fire Gem! Anschließend springt ihr in den Fluss auf der linken Seite, der euch in einen vorhergehenden Spielabschnitt bringt.

Gate of Oblivion

In der rechten Hütte an Land befindet sich ein Hebel, der einen Lift am Berg betätigt. Zieht an dem Hebel und rennt zum Lift, um nach oben zu fahren! Klettert auf die Spitze der Pyramide, packt euch den PSG-Baustein und begebt euch zu der Brücke vor dem Tor! Schießt die Fackeln auf den Brückensockeln in Flammen und aktiviert die beiden Schalter in der Fackelfassung, wodurch die Brücke heruntergelassen wird! Jetzt könnt ihr das Tor über die Brücke erreichen.

Level 5: Welcoming Committee and the Outskirts

Schießt euch durch den Gang den Weg zu einem weiteren Abschnitt frei! Dort geht ihr an dem Lavasee nach links an der Leiter vorbei auf den schmalen Pfad zu! Ihr erreicht nach ein paar Schritten



eine Bucht rechts unten, von der aus ihr auf die Insel in der Mitte springen müsst! Geht nach links und begebt euch dann rechts wieder zurück auf das Festland, das ihr zuvor nicht erreichen konntet! Dort befindet sich oberhalb ein weiteres Tor.

Chaos Entrance

In dem kleinen Raum auf der linken Seite müsst ihr mit einem Lift nach oben fahren, um einen Hebel zu aktivieren, der eine Laserbrücke begehbar macht! Vor der Laserbrücke geht ihr allerdings zuerst einmal rechts in den Tunnel, der euch zurück zum Spielabschnitt "The Outskirts" bringt.

The Outskirts

Am Ende des Tunnels seht ihr in einen Raum, der sich auf dem Dach eines



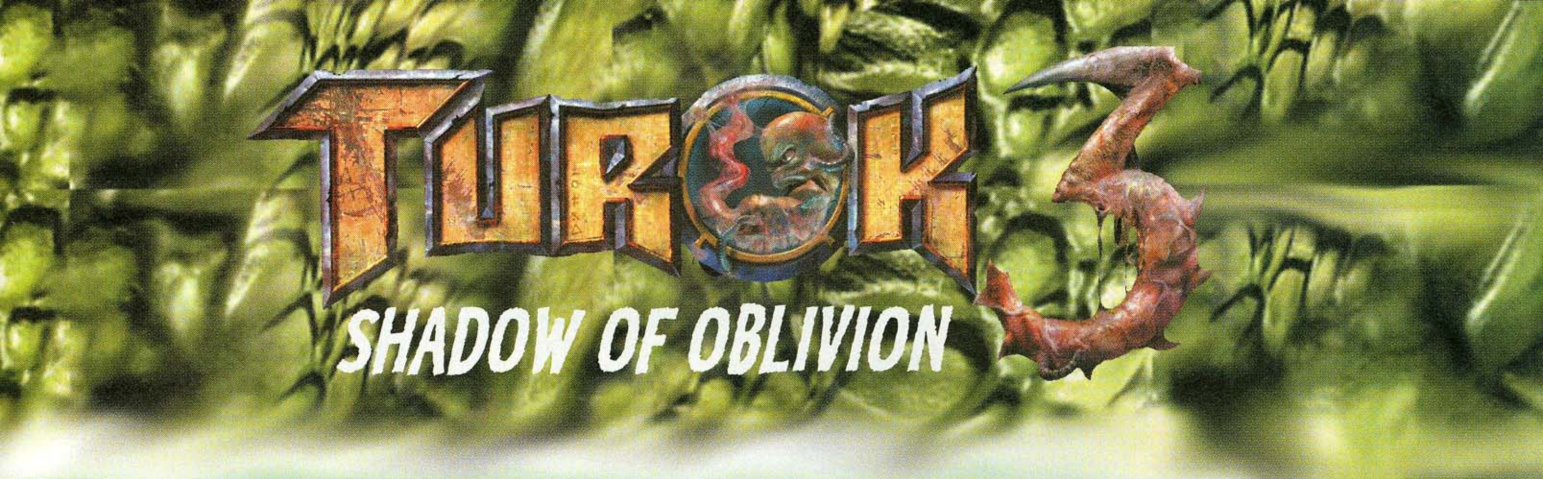
Hauses befindet. Drückt beide Knöpfe in diesem Raum und nehmt die Cerebral-Processor-Waffe an euch!
Nun lauft ihr über die Laserbrücke in den Spielabschnitt "Chaos Entrance".

Chaos Entrance

Weiter geht es in den Gang auf der linken Seite, der euch zu einem Lavasee führt. Springt auf das Stahlgitter im See, von dort nach links wieder an Land und klettert in den Tunnel-Vorkopf! Vor euch liegt nun ein Kanal, der euch ein Stück weiterbringt.

Drilling Sector

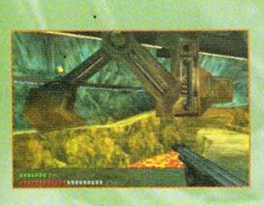
Im Boden befindet sich ein Tunnel, der zu einer Brücke führt, die über einen Lavasee geht. Lauft über die Brücke, durchquert einen weiteren Tunnel und



betretet den Raum, in dem rechts ein rotes Licht an einem Waggon aufblinkt! Von dort geht es weiter nach links, wo ihr in einem anderen Raum auf einen Hebel stoßt, den ihr aktivieren müsst! Nachdem ihr den Hebel aktiviert habt, begebt euch in den schmalen Schacht links neben der Seilbahn.

Ore Transport

Nach ein paar Metern seht ihr links einen Bagger, zu dem ihr springen müsst! Lauft im Kreis um den Bagger herum, bis ihr auf zwei Kisten trefft! Über die Kisten kommt ihr nach oben auf die Stahlträger. Von dort aus müsst ihr zu der Baggerschaufel springen! Hüpft über die Schaufel weiter auf das Dach des Baggers, um einen weiteren Stahlträger zu erreichen, der euch zum Tunnel auf der anderen Seite bringt! Folgt dem Tunnel, der euch in einen Raum zwei Etagen tiefer führt! Zieht an den Hebeln und betretet den nächsten offenen Gang, der euch zurück zum Bagger bringt! Lauft von dort aus in den zuvor versperrten Gang, wo sich der Waggon befand, und durchquert die letzte Tür auf der linken Seite! Zieht am Hebel, der sich vor euch befindet, und betretet den Liftraum, in dem ein weiterer Knopf rechts an der Wand existiert. Drückt den Knopf und fahrt nach oben!



The Gauntlet

Rennt immer geradeaus über den Steg hinweg und begebt euch nach oben, wo ihr auf den Waggon springen müsst! Fahrt im Waggon mit, bis ihr auf einen blau flackernden Tunnel zukommt! Dort müsst ihr auf der linken Seite auf den Steg springen und durch die Tür gehen!



Central Nexus

Springt auf den Lift und fahrt nach oben! Lauft nun immer geradeaus, biegt dann zweimal rechts ab, und ihr kommt direkt auf eine Seilbahn zu! Fahrt mit der Seilbahn und geht durch die darauf folgende Tür zum nächsten Spielabschnitt!

Staping Area

Klettert rechts die Leiter hoch und lauft rechts herum an dem Geländer entlang, bis ihr erneut auf der rechten Seite auf einen Mutanten trefft! Hinter dem Typ ist eine Leiter, die ihr herrunterklettern müsst, um links auf eine Tür zu stoßen! Begebt euch zu der Tür und geht hindurch! Dann müsst ihr einen weiteren Knopf drücken, bevor ihr wieder zurück zu der Leiter geht! Klettert die Leiter hoch und steigt auf der anderen Seite an einer weiteren Leiter wieder nach unten! Ihr erreicht einen neuen Tunnel, der euch einen Schritt weiterbringt.

Crystal Processing

Durchquert nach dem Tunnel den nächsten Raum und biegt in dem folgenden Gang nach links in den Kanal ab! Im nächsten Raum müsst ihr durch die Tür links hinter der Brücke gehen!

Staping Area

Lauft immer geradeaus, bis ihr auf zwei Benzinfässer stoßt, die ihr zerstören müsst, um eine Mauer zu sprengen. Klettert durch das entstandene Loch, bis ihr an eine Lichtung kommt, wo ihr durch die erste Tür auf der rechten Seite weiterkommt!

Undershaft Down

In der folgenden Halle befindet sich rechts ein Hebel, der einen Lift in Gang setzt. Fahrt nach oben und drückt auf der rechten Seite den Knopf! Nun könnt ihr unter dem halb geöffneten Tor hindurchkriechen.

Undershaft Halls

Setzt eure Nachtsichtbrille auf und begebt euch in dem Gang so weit nach vorne, bis ihr angegriffen werdet! Rechts hinten in der Ecke befindet sich ein Liftknopf, den ihr drücken müsst, um mit dem Fahrstuhl nach oben zu fahren! Dort geht es weiter in den Gang auf der rechten Seite. Betretet den Gang und geht nach vorne, bis ihr durch einen Schacht wieder nach draußen kommt! Ihr erreicht eine Halle mit drei Durchgängen auf der linken Seite. Geht durch den mittleren Gang, durch den ihr weiter nach oben kommt, und betätigt drei Hebel, die sich in drei verschiedenen Räumen befinden! Durch das Aktivieren der Schalter wird eine Laserbrücke ausgefahren, die euch zur Festung des Endgegners bringt.

In the Grasp of Oblivion

Betretet die Arena und begegnet dem mächtigen Oblivion! Erledigt das Scheusal, indem ihr immer ordentlich auf das Maul auf seiner Brust feuert! Nachdem ihr ihn erledigt habt, seht ihr in einer Filmsequenz, wie Oblivion ein Wurm aus dem Hals springt.

The Essence of Oblivion

Folgt der Kreatur in den Innenhof, wo ihr zwei Hebel ziehen müsst! Begebt euch nun wieder zurück zur Endkampfarena! Geht von dort aus durch die zuvor verschlossene Tür und überquert die Laserbrücke, die zu einem weiteren Tunnel führt! Am Ende des Tunnels kommt ihr erneut zu einer Arena, wo ihr euren allerletzten Kampf bestreitet. Beendet auch diesen Fight siegreich und ihr habt das Abenteuer erfolgreich überstanden.



WELCOME TO THE

DIE GESCHICHTE DER VIDEOSPIELE TEIL 11

SPECIAL

Wenn es eine Konsole gibt, die den Begriff „Kult" personifiziert, dann ist das die PC-Engine. Allein schon das Aussehen des schnuckeligen Gerätes ist etwas ganz Besonderes: den kleinen, weißen Kasten mit einer Kantenlänge von 135 x 139 x 38 mm muss man einfach gern haben. Aber schließlich war es die erstaunliche Software, die für den Nimbus der PC-Engine sorgte.









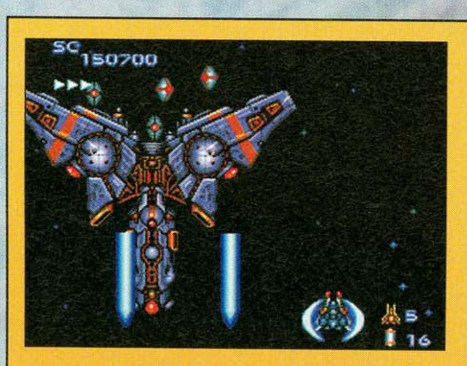
Im Laufe der Jahre veröffentlichte NEC eine beeindruckende Vielzahl an Hardware-Varianten. Das Originalgerät und das CD-ROM-System konnten mit der Interface-Unit zu einer Einheit zusammengesteckt werden – die an der Unterseite einen ausklappbaren Tragegriff hatte. Auch wenn sich dieser Griff „nur" an dem Zubehör befand, so einmalig ist dieses Feature des Game Cube also keinesfalls.

Am 30. Oktober 1987 veröffentlichte der japanische Elektronikriese NEC (Nippon Electric Company) die PC-Engine in Japan. Der Preis von 24.800 Yen entsprach einem durchschnittlichen Launch-Preis, lag aber zwangsläufig deutlich über dem des sechs Jahre alten NES. Dafür bekam der Käufer jedoch eine leistungsfähige Konsole geboten. Die mit fetten 7,16 MHz getaktete CPU (HuC6280) war zwar im Herzen ein 8-Bitter, konnte aber später locker mit so mancher 16-Bit-Konsole konkurrieren. Das lag vor allem daran, dass der RISC-Prozessor kein elektronischer Baustein von der Stange, sondern speziell für die Konsole designt worden war. Theoretisch konnten 512 (aus 512) Farben dargestellt werden, in der Praxis reduzierte sich dieser Wert jedoch meist auf 32. Ganze 64 Sprites (je 16 x 16 Pixel, maximal 16 Farben) erlaubten es den Programmierern, beeindruckende Grafiken auf den Bildschirm zu zaubern. Ein klarer Schwachpunkt war hingegen der Sound. Auf dem Papier mögen sechs Kanäle PCM-Stereo-Sound ganz ordentlich klingen, doch die Ohren der geplagten Spieler behaupteten eindeutig etwas anderes. Ein Vergleich mit den Soundfähigkeiten des Game Boy wäre vielleicht etwas bösartig ... mit der Betonung auf „etwas".



R-Type *(PC-Engine, 1989)*

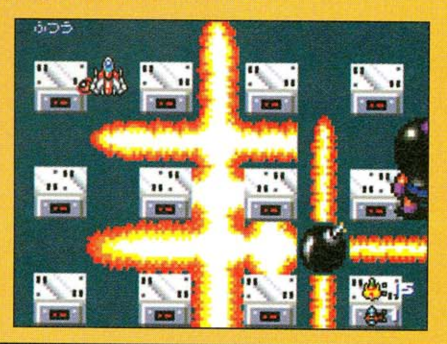
Die Software wurde auf Cartridges veröffentlicht, die in etwa scheckkartengroß waren und dem ursprünglichen Medium des Master Systems glichen. Die offizielle Bezeichnung lautete HuCards, da die Hardware in enger Zusammenarbeit mit Hudson Soft entwickelt wurde. Zum Start gab es magere zwei Spiele: *The Kung-Fu* und *Shanghai* (eine Umsetzung des bekannten Amiga-Kultspiels). Bis zum Jahresende erschien nur noch ein weiterer Titel:



Hudson Softs *GunHed* ist einer der größten Engine-Klassiker. Das legendäre Shoot 'em Up wurde in Zusammenarbeit mit Compile (*Power Strike/Aleste*) entwickelt und basiert auf dem gleichnamigen Film, obwohl es inhaltlich keine Parallelen gibt. Hudson veröffentlichte in Eigenregie die Fortsetzungen *Super Star Soldier* (sehr gut), *Final Soldier* (peinlich) und *Soldier Blade* (vorzeigbar). Das Spiel *Star Parodier* rundete entsprechend des großen Konami-Vorbilds die Serie ab. Neben dem klassischen *Soldier*-Schiff standen dem Spieler ein Bomberman und eine PC-Engine als Raumschiff zur Auswahl. Einer der Endgegner war sogar ein gigantischer Bomberman.



1991 kam zudem noch Compiles *Spriggan* als CD-ROM auf den Markt, dessen fulminante Präsentation zu den Engine-Highlights zählt. Seit Compile mit dem Puzzlespiel *Puyo Puyo* (auf dem Mega Drive: *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine*, auf dem SNES: *Kirby's Ghost Trap*) einen gigantischen kommerziellen Erfolg verbuchen konnte, ist leider kein Ballerspiel der Firma mehr erschienen.



NEXT LEVEL






HI-TEN
ボンバーマン大会も
10人バトルの組み合せもいろいろあるのだ

Da die Engine nur einen einzigen (!) Joypad-Anschluss hatte, war der Fünfspieler-Adapter relativ verbreitet, was Hudson Softs *Bomberman* (1990) natürlich zugute kam. Die 93er-Variante erreichte die perfekte Balance zwischen Strategie und Action, die bei allen Nachfolgeversionen aufgrund der Fluten von Extras verloren ging. In gewissen Kreisen werden auch heute noch regelmäßige *Bomberman 93*-Turniere zelebriert. (Anm. d. Red.: Wir suchen immer noch Gegner, keine Opfer!) *Hi-Ten Bomberman* war eine Version für zehn Spieler. Der Titel kam jedoch nur auf speziellen Events von Hudson Soft zum Einsatz.

Kato & Ken, ein völlig absurdes Jump&Run mit zwei bekannten TV-Komikern. Das Weihnachtsgeschäft 1987 konnte NEC also abschreiben. Der erste Knüller erschien erst im März 1988. Genau genommen waren es sogar zwei Knüller, denn Hudsons unglaublich beeindruckende Adaption von Irems *R-Type* wurde auf zwei 2-MBit-Cards aufgeteilt, da HuCards mit größeren Speichermengen in der Herstellung zu teuer gewesen wären.

Offenbar galt die Engine auch in Japan als Sonderfall. Während Sega lange Zeit ohne die Unterstützung erfolgreicher Software-Häuser dastand, stieg mit Namco eine der wichtigsten Third-Parties schon frühzeitig bei NEC mit ein. Wer die fantastischen Titel wie *Dragon Spirit* oder *Galaga 88* kennt, weiß, dass Namco keinesfalls halbherzig an die Sache heranging. Namhafte Sega-Titel wie *Wonderboy in Monsterland* wurden von NEC für die Engine umgesetzt. Unverständlicherweise lizenzierte Sega auch dann noch Spiele für die PC-Engine, als das Mega Drive schon längst auf dem Markt war. Zumal die von NEC hergestellten Umsetzungen von Sega-Klassikern zum Teil besser waren als Segas MD-Varianten (zum Beispiel *Afterburner*).

Mit Taito und Konami konnte NEC schließlich zwei weitere wichtige Firmen mobilisieren. Capcom hielt sich zwar vornehm zurück, verkaufte jedoch die Lizenzen für Spiele wie *Ghouls'n Ghosts* und *Street Fighter II C.E.* an NEC. Zwar war die kleine Konsole eigentlich hoffnungslos von der Animationsflut des Püglers überfordert (8 Kilobyte Haupt-RAM und 64 KB Video-RAM sind diesbezüglich nicht unbedingt das höchste der Gefühle), doch die technisch gelungene Umsetzung scheiterte letztendlich erst an dem Standard-Pad der Engine. Dieses hatte nur zwei Buttons plus Start und Select, der Spieler musste also mit Start zwischen Schlägen und Tritten umschalten. Konami setzte anfangs vor allem die bekanntesten Ballerspiele um: *Gradius*, *Salamander*, *Twin Bee* und *Parodius*.

Die Module für die Engine trugen den Titel HuCard. *Auch das Betriebssystem für das CD-ROM-Laufwerk wurde auf solchen Karten ausgeliefert. Später erschien dann noch die so genannte Arcade Card, durch die der Speicher auf 18 MBit erweitert wurde. Genutzt wurde sie hauptsächlich für Umsetzungen von SNK-Prügelspielen wie* Fatal Fury Special


Die US-Version der PCE namens TurboGrafx 16





Innerhalb eines Monats brachte NEC Ende 1989 die PC-Engine Shuttle (ohne CD-ROM-Anschluss) und die Core Grafx auf den Markt. Ein Jahr später folgte die fast baugleiche Core II


Das CD-ROM-Laufwerk gab es auch als Aufsteckgerät. Das Design des Super-CD-ROM-2 wurde der Core II angepasst


Das Kombigerät PC-Engine Duo (1991) wurde auch in den USA veröffentlicht





Mit der PC-Engine Duo-R kehrte NEC 1993 wieder zur weißen Farbgebung zurück. Der Duo-RX (1994) lag das Sechs-Button-Pad der „echten" Nachfolgekonsole PC-FX bei





Die PC-Engine GT (in den USA Turbo Express) ist eine Handheld-Ausgabe der Konsole mit Farb-LCD-Bildschirm (Ende 1990, zirka 45.000 Yen). Spektakulär war vor allem die kurze Lebensdauer eines Batteriesatzes.
Die PC-Engine LT (für Laptop) kostete schon zum Launch Ende 1991 stolze 99.800 Yen. Die heutigen Liebhaberpreise für dieses seltene Sammlerstück liegen eher noch höher ...

Und noch mehr Hardware!



Ende 1989 brachte NEC eine technisch verbesserte Engine-Hardware auf den Markt. Die Super Grphx kostete fast 40.000 Yen und konnte doppelt so viele Sprites und Farben darstellen. Glücklicherweise war die Kiste abwärtskompatibel, denn lediglich fünf Spiele machten von den zusätzlichen Features Gebrauch. Die vermutlich häßlichste Konsole aller Zeiten wird auch liebevoll als „Motorblock" bezeichnet.





„In der guten alten Zeit lebten die Menschen noch ruhig und in Frieden ..." Import-Freaks trauten 1993 ihren Ohren nicht, als der Vorspann des Spiels in glasklarer deutscher Sprachausgabe erklang. Grafik, Soundtrack, Atmosphäre, Spielbarkeit – bei *Dracula X* stimmt einfach alles. (Falls sich jemand über den Titel wundert: Im Westen heißt Konamis Serie *Castlevania*, da der Name Dracula lizenzrechtlich geschützt ist.) Noch eine kleine Kostprobe aus der Intro: „Wir haben uns hier versammelt, um die Mächte der Finsternis mit unserem verfluchten Blut zu rufen. Wir erwarten lächelnd den Niedergang der Welt."

Der zuletzt genannte Titel wurde 1992 als 8-MBit-Modul veröffentlicht. Für die bemerkenswerte Version zeichnete der Programmierer des Arcade-Originals verantwortlich, was nicht nur für Konami-Verhältnisse absolut ungewöhnlich ist.
Letztendlich waren es aber nicht nur Automatenumsetzungen, die für den Kultstatus der Engine sorgten. Unter den meist von Hudson Soft entwickelten Titeln befinden sich Legenden wie *Nectaris* (auf Sechseckfeldern ausgetragenes Strategiespiel; Vorbild unter anderem für *Battle Isle*, den PC-Hit der deutschen Firma Blue Byte), die besten Versionen der *Bomberman*-Serie und der Shooter *Gun-Hed*. *Final Match Tennis* von Human wird von Experten auch heute noch, über neuneinhalb Jahre später, als das beste Tennisspiel angesehen, das man innerhalb seiner eigenen vier Wände spielen kann.
Am 4. Dezember 1988 veröffentlichte NEC das erste CD-ROM für eine Heimkonsole. Die ursprünglichen Kosten von fast 60.000 Yen war zwar ein absoluter Albtraum, aber Innovationen haben eben ihren Preis. Für Freaks waren dieses Zubehör ohnehin ein Traum. Exemplarisch sei hier vor allem Konami lobend erwähnt, die mit *Gradius II*, *Dracula X* und *Snatcher* absolute Klassiker produzierte. Die Spieler können sich vermutlich glücklich schätzen, dass das CD-ROM keine Full-Motion-Videos abspielen konnte. Die CD erfüllte hauptsächlich den Zweck eines billigen Speichermediums, der zur Verfügung stehende Platz wurde in erster Linie mit Soundtracks gefüllt. Dadurch wurden die geringen Soundfähigkeiten der Konsole deutlich reduziert.
Der Mangel an Rollenspielen war lange Zeit ein Problem der Engine, doch vor allem mit der *Y's*-Serie konnte die Konsole schließlich doch noch einen Klassiker vorweisen. Mit *Dungeon Master*, *Might & Magic I* und *III* sowie *Wizardry I* bis *V* wurden zudem eine ganze Reihe westliche RPGs umgesetzt.
Apropos Westen: Leider konnte die Engine in den USA nie Fuß fassen. Der Name der Konsole lautete dort TurboGraphx 16. Die 16 sollte natürlich auf die Bit-Zahl der Hardware hinweisen. Zwar ist die Rechnung „8-Bit-CPU + 8-Bit-Coprozessor = 16-Bit-Konsole" Unsinn, aber angesichts der Leistungsfähigkeit kann man diesen kleinen Kunstgriff durchaus akzeptieren. Mit einer Mischung aus „nicht gewollt" und „nicht gekonnt" wurde das Gerät dann leider genauso spät (ab August 1989) wie unglücklich vermarktet. Die Auswahl der Software, die in den USA angeboten wurde, folgte ebenfalls keinen nachvollziehbaren Kriterien. 1994 erschienen in Japan die letzten HuCards, das CD-ROM-Laufwerk wurde sogar noch zwei Jahre länger unterstützt. Mit fast zehn Jahren Lebensdauer zählt die PC-Engine also zu den langlebigsten Konsolen überhaupt. Und es gibt wohl kaum einen Besitzer einer importierten Engine, der von NECs kleinem Wunderding enttäuscht wurde.



Darius Alpha *(Taito, 1992)*



Nach dem US-Release der TurboGraphx wurden eine ganze Reihe von Computerspielen für die Engine umgesetzt, zum Beispiel *Loom*, *Prince of Persia*, *Sim Earth* und *Shadow of the Beast*. Mit der Umsetzung von *Turrican* hat Factor 5 übrigens nichts zu tun. Sie entwickelte allerdings die Portation des Engine-Jump&Runs *Bonk* für den Amiga. Dort trug das Spiel den Titel *B.C. Kid*.

Trotz technischer Überlegenheit konnte Sega mit dem Master System gegen das NES keinen Blumentopf gewinnen. Als man erkannte, dass der Zug abgefahren war, läutete Sega als erste Firma eine neue Konsolengeneration ein, um den Zeitvorsprung in verkaufte Einheiten umzumünzen. Eine Strategie, die Sega auch heute noch praktiziert.

Sega stellte im Oktober 1988 das Mega Drive vor. Zum ersten Mal steckte mit Motorolas 68.000er eine waschechte 16-Bit-CPU in einer Heimkonsole. Die Taktrate betrug 7,67 MHz, ein mit 4 MHz getakteter Z-80 fungierte als Coprozessor. Aus einer Palette von 512 Farben konnten 64 gleichzeitig dargestellt werden – wobei man feststellen muss, dass die Palette des Mega Drive nicht unbedingt die hübschesten Farben enthielt. Leider hatte auch dieser Konsolenhersteller ein wichtiges Verkaufsargument übersehen: beeindruckende Titel zum Start. Der alte Master-System-Held Alex Kidd zum Beispiel tauchte nach seinem banalen Mega-Drive-Abenteuer in der Versenkung unter und ward seitdem nicht mehr gesehen. Da es Sega anfangs nicht gelang, die wichtigen Third-Parties für den Nintendo-Konkurrenten einzunehmen, fristete das Mega Drive in Japan nur ein Schattendasein. In den USA sah die Sache für das Genesis (so lautet der dortige Name des MD) anders aus. Nach Startschwierigkeiten ab September 1989 erlahmte das Interesse am NES, und Sega beherrschte den Konsolenmarkt mehrere Jahre praktisch allein. Im Juli 1991 gelang mit *Sonic the Hedgehog* schließlich der ganz große Wurf. Der flotte Igel konnte sich als ernsthafter Mario-Konkurrent etablieren, und das nicht nur dank einer überzeugenden Image-Kampagne. Natürlich ließen die bescheidenen Aktionsmöglichkeiten von Sonic im Vergleich zu Miyamotos Werken stark zu wünschen übrig („Sonic kann schnell laufen, er kann schneller laufen und er kann ganz schnell laufen ...“). Doch wenn man diesen hinkenden Vergleich einmal außen vor lässt, war *Sonic the Hedgehog* ein hervorragendes Spiel.

Third-Party-Unterstützung war im Westen jedenfalls kein Problem. Vor allem Electronic Arts lieferte den sportspielbegeisterten Amerikanern, was sie wollten: *NHL Hockey*, *John Madden Football*, *FIFA International Soccer*, *PGA Tour Golf* sowie *Base-* und *Basketball*. Damit begann EAs Aufstieg zur heute mächtigsten Firma für Unterhaltungs-Software der Welt. Das Interessante daran ist, dass EA schon seit der Firmengründung Anfang der 80er Jahre einen hervorragenden Ruf hatte – allerdings dafür, nicht nur qualitativ hochwertige, sondern vor allem auch originelle und ungewöhnliche Programme zu veröffentlichen. *Archon*, *M.U.L.E.*, *Seven Cities of Gold* und *Deluxe Paint* sind nur ein paar namhafte Beispiele. Spannungen zwischen EA und Nintendo waren nicht ganz unschuldig daran, dass Sega im Segment Sportspiele als lachender Dritter dastand. Und Nintendo wuchtete sich selbst einen zweiten, viel größeren Stolperstein in den Weg. Der wichtigste Titel war zu jener Zeit ein Prügelspiel von Midway, das in Deutschland beschlagnahmt ist und sich weniger durch ausgefeilte Spielbarkeit, als durch völlig überzogene Brutalität auszeichnete, die vor allem bei so genannten Finishing-Moves zum Einsatz kam. Während die MD-User in den zweifelhaften Genuss einer originalgetreuen Umsetzung



Segas 32-X-Projekt Virtua Hamster *(Kein Witz! Das gab es wirklich!) wurde leider nie fertig gestellt*













Die Kreativität von Segas Hardware-Abteilung stand den Kollegen von NEC in puncto Einfallsreichtum in nichts nach. Sowohl vom Mega Drive als auch vom Mega-CD wurden zwei verschiedene Varianten veröffentlicht. Dann gab es zum Beispiel noch das 32 X, das Multimega (MD + CD in einem), den Nomad (Mega-Drive-Handheld), das Wondermega und den Neptun (MD + 32 X, Prototyp). Sogar eine Virtual-Reality-Brille existierte bereits als Prototyp.



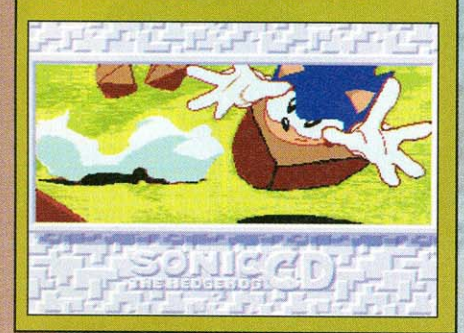
Das Ballerspiel-Highlight Lords of Thunder *wurde für PCE und MD veröffentlicht. Die Entwickler Red entwarfen später in Zusammenarbeit mit Sega den Klassiker* Sakura Wars*, eine eigenwillige Mischung aus Strategie- und Dating-Spiel*

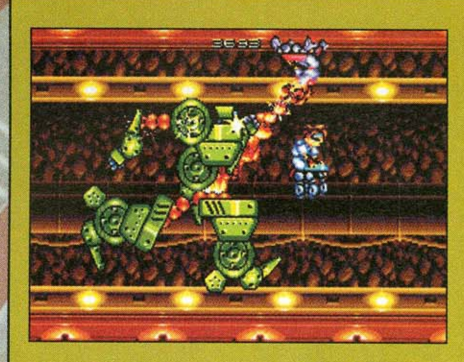


*Das Design des Spiels stammt von Masamune Shirow (*Ghost in the Shell*)*



Was soll man zu dem blauen Igel noch sagen? Sonics Image leistete einen großen Beitrag zum Erfolg des Mega Drives. *Sonic 3* gilt zu Recht als bester Teil der Serie. Besonders originell: *Sonic & Knuckles*. Das Modul mit der patentierten „Lock-on"-Technologie hatte an der Oberseite einen weiteren Cartridge-Slot. Wenn man *Sonic 2*, *Sonic 3* oder den originellen Flipper *Sonic Spinball* auf das Modul steckte, konnte man in den bekannten Spielen neue Areale beziehungsweise Features freischalten.





Lange Zeit schien es so, als sei das SNES aufgrund seiner langsamen CPU für Action-Spiele nicht sonderlich geeignet. Konami bewies zwar mit Spielen wie *Contra III* und *Axelay*, dass dies ein nicht haltbares Vorurteil ist, doch gerade die Entwickler dieser Titel wollten sich auch einmal an dem schnelleren 16-Bitter versuchen. Und da dies im Hause Konami anfangs nicht möglich war, machten sich einige Mitarbeiter kurzerhand selbstständig. Als Finanzierung diente die Auftragsarbeit *McDonald's Treasure Land Adventure*, bevor mit *Gunstar Heroes* das erste „richtige" (und bis heute leider beste) Treasure-Spiel hergestellt wurde. Das ebenfalls grandiose *Dynamite Headdy* litt dann unter ähnlichen Designproblemen wie Konamis *Rocket Knight Adventures*. Nach einigen Titeln für Saturn (*Radiant Silvergun*) und N64 (*Mischief Makers*) arbeiten die meisten Treasure-Leute derzeit im Auftrag von Nintendo an *Sin and Punishment* (N64) und zwei Game-Boy-Advance-Spielen. Man darf gespannt sein.



aus dem Hause Acclaim kamen, genehmigte Nintendo nur eine zensierte SNES-Version, die bei den Amis überhaupt nicht ankam. Ein sehr geschickter Schachzug Segas war zudem ein Deal mit dem Disney-Konzern, der Spiele wie *Mickey Mouse – Castle of Illusion* hervorbrachte.
Immer wieder gelang es Sega, starke Partner in Firmen zu finden, die nicht mehr mit Nintendo zusammen arbeiten wollten, zum Beispiel Codemasters. Erschien *Micro Machines* (1) noch für das NES, setzte man bei Teil 2 zuerst auf Mega Drive. Und warum? Weil Codemasters ein „Schummelmodul" namens Game Genie für NES entwickelt hatte und daraufhin von Nintendo verklagt wurde ...
Doch dann setzte Nintendo mit dem SNES zum „Einholen und Überholen" an. Um den überlegenen Grafik- und Sound-Fähigkeiten der Konkurrenz etwas entgegenzusetzen, entwickelte Sega das Mega-CD (in den USA Sega-CD). Das Gerät kam im Westen 1993 auf den Markt, war sehr teuer und konnte keine überzeugenden Spiele bieten. Ein *Sonic*-Titel kam dann relativ zeitig heraus, war aber deutlich schlechter als die Modulvarianten. Ein großer Haken des Zubehörs war wohl, dass es im Gegensatz zum PC-Engine-Laufwerk sehr wohl Videos abspielen konnte – in entsetzlich schlechter Qualität. Zudem war es nicht möglich, gleichzeitig Musiken und Videos von der CD zu spulen. Im Vorspann von *Sonic CD* wurde dies zwar versucht, aber die jaulende Musik verdeutlichte eher noch das Problem.
So ergab sich der klassische Teufelskreis: keine tollen Spiele = kein Grund, die teure Hardware zu kaufen. Wenige verkaufte Geräte = keine Motivation, teure Exklusiv-Software zu ent-


Road Avenger *(Mega-CD)*



Virtua Racing *(Mega Drive)*

Seit *Metal Gear Solid* zählt Konamis Spieldesigner Hideo Kojima zu den Superstars der Branche. Zwischen seinen vielen *Metal Gear*-Titeln hat der Meister jedoch auch einen Abstecher in ein anderes Genre unternommen. Mit *Snatcher* und *Policenauts* schuf er zwei Grafik-Adventures, die als absolute Klassiker gelten. Beide Spiele wurden für diverse Konsolen entwickelt, doch nur eine einzige Version wurde ins Englische übersetzt: *Snatcher* für Mega-CD. Das Science-Fiction-Abenteuer bedient sich zwar gewaltig bei *Blade Runner* und *Terminator*, aber das nimmt man bei einem genialen Spiel gerne in Kauf. Ein kleines Bonmot am Rande: Die Agententruppe in *Snatcher* heißt JUNKER, was im japanischen PC-Engine-Original für „Judgement Uninfected Naked Kind & Execute Ranger" steht. Für Menschen, die der englischen Sprache mächtig sind, wurde der Begriff in der westlichen Fassung in „Japanese Undercover Neuro-Kinetic Elimination Rangers" geändert. (Anm. d. Red.: Wir erwähnen das nur für den Fall, dass bei Günther Jauch einmal danach gefragt wird ...) PS: Der Helfer-Roboter des *Snatcher*-Helden heißt übrigens Metal Gear.





Was tut man als Hardware-Hersteller, wenn die Rollenspiel-Päpste Square und Enix ihre Genre-Highlights nur für andere Konsolen entwickeln? Man kann wie Nintendo sagen „Wir brauchen keine Rollenspiele, denn wir haben ja pro Hardware-Generation jeweils ein *Zelda*", oder man macht es wie Sega und liefert mit der *Phantasy Star*-Serie etwas Eigenes ab (Teil 1 erschien noch für das Master System). Weitere RPG- und Action-Adventure-Highlights: die *Shining*-Reihe, *Lunar, Dungeon Master II, Dungeons & Dragons*, das seinerzeit aufwändig „eingedeutschte" *Landstalker* und der dreiste *Zelda*-Verschnitt *Soleil*. Mit *Warsong* gab es zudem ein hervorragendes Strategie-RPG.

wickeln. Einige Spiele wurden als Modul und auf CD veröffentlicht – bei Spielen wie *Pitfall – The Mayan Adventure* und *Earthworm Jim – Special Edition* gab es dann als Bonus einen zusätzlichen Level.

Und noch eine Erfindung floppte. Nintendo hatte den Super-FX-Chip, also brachte Sega den SVP-Prozessor. Als einziges Spiel enthielt die Arcade-Umsetzung von *Virtua Racing* diesen 3D-Beschleuniger. Wie erfolgreich das Spiel bei einem Preis von über 200 DM war (oder besser nicht war), kann sich wohl jeder selbst ausmalen.

Viele treue Kunden wurden zudem enttäuscht, als Sega schließlich den Mega-Drive-Aufsatz 32 X herausbrachte. Als die Zeit der 16-Bitter abgelaufen war und sich die 32-Bit-Boliden schon in der Aufwärmrunde befanden, beging man einen folgenschweren Denkfehler. Der Saturn würde in der Anfangsphase extrem teuer sein – so weit, so gut. Also wollte man dem Sega-Fan mithilfe eines vergleichsweise kostengünstigen Adapters das 32-Bit-Feeling auch mit dem Mega Drive ermöglichen. Das Ergebnis war das so genannte 32 X. Außer Sega war jedoch kaum ein Spieleproduzent bereit, Entwicklungskosten in ein weiteres Zubehör zu investieren. Bezeichnend ist in diesem Zusammenhang das Zitat eines deutschen Spielemagazins: „32 X, das war wohl nix!"

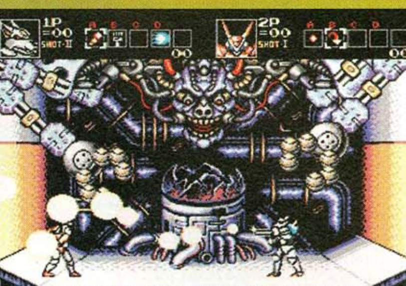


Nein, es ist nicht Zelda, sondern Soleil (Mega Drive)





Nachdem sich Konami anfänglich mit Mega-Drive-Entwicklungen vornehm zurückhielt, stieg man später mit einem genialen Exklusivtitel ein: *Rocket Knight Adventures*. Technisch war das Spiel hervorragend, spielerisch war es genauso genial wie abwechslungsreich ... Nur der Erfolg stellte sich leider nicht ein. Offenbar hatte das Publikum Probleme mit dem Design: Ein Opossum (also eine Beutelratte) als Held und Schweine als Gegner waren wohl nicht jedermanns Sache. Im Gegensatz zur misslungenen MD-Version von *Castlevania* war *Contra/Probotector* mindestens (!) so genial wie das legendäre SNES-Spiel *Contra III/Super Probotector*. (Im Hinblick auf mögliche Indizierungen ersetzte Konami die Contra-Söldner der Originale in Deutschland stets durch Probotector-Roboter – zumindest im japanischen Original.) Konami England befand das Spiel jedoch als viel zu einfach und verlangte Änderungen. Da die Programmierer ihr Werk (zu Recht) für

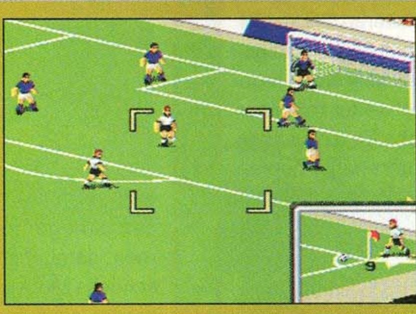


perfekt hielten und anscheinend keinen Bock hatten, aufwändige Modifikationen vorzunehmen, flog der Lebensenergiebalken komplett aus dem Spiel. Das Ergebnis war ein nahezu unspielbarer Titel – schade eigentlich. (Der Hauptprogrammierer wechselte später das Metier und entwickelte das Strategie-RPG *Vandal Hearts* für PSX.)





Zu den renommiertesten MD-Ballerspielen zählen *Thunder Force II, III* und *IV* (Teil 1 erschien für japanische X68.000er Computer). Besonders amüsant ist, dass der Hersteller sich nicht entscheiden konnte, ob er nun Technosoft, Techno Soft oder Tecno Soft heißt. (Alle drei Varianten tauchen auf den Verpackungen auf.) Noch grandioser ist allerdings die Story im Abspann von *TF III*, die in einem so unglaublich falschen Englisch verfasst wurde, dass es sich allein dafür schon lohnt, das Spiel durchzuspielen. Den Titel „Bester Vertikal-Shooter" kann erneut Compile mit *MUSHA Aleste* für sich verbuchen. Der komplette Titel gehört ebenfalls in die Kategorie „English for Runaways": *Metallic Uniframe Super Hybrid Armor Aleste Fullmetal Fighter Ellinor* ... Okay, das macht Sinn!





Mit *FIFA International Soccer* legte Electronic Arts 1993 den Grundstein für die Gold-, Silber- und Bronzemedaille der inoffiziellen Fortsetzungs-Olympiade. Weniger bekannt ist, dass Factor 5 im Auftrag von Konami eine Mega-Drive-Umsetzung des SNES-Hits *International Superstar Soccer Deluxe* programmierte. Leider wurde diese erst fertig, als sich schon niemand mehr für das Mega Drive interessierte.

TIPPS & TRICKS

Pokémon Snap

Diesmal gibt es wie versprochen den zweiten und letzten Teil der Pokémon Snap-Komplettlösung. Wir sagen euch, wo ihr in den letzten drei Leveln die Fabelwesen entdecken und fotografieren könnt, zeigen euch die Stellen, an denen es Pokémon-Zeichen zu finden gibt und liefern zu guter Letzt eine Komplettliste sämtlicher im Spiel enthaltener Pokémon mit Angabe der Abschnitte, in denen sie zu Hause sind.
Viel Spaß wünscht euch euer Holger!

TEIL 2

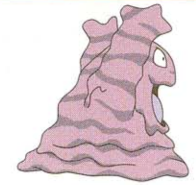
LEVEL 5 - DIE HÖHLE

Zubat



Gleich zu Beginn des Levels stoßt ihr auf das erste Zubat. Wenn ihr alle Zubats in dieser Stage fotografiert, fliegen am Ende drei von ihnen auf euch zu!

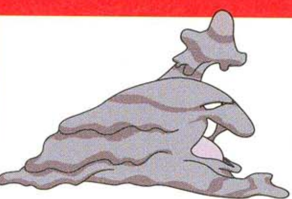
Sleima



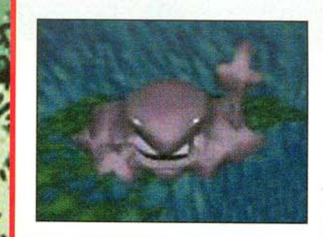
Macht ein Foto von den ersten beiden Sleimas, die ihr in dem Level antrefft! Gleich nachdem ihr den nächsten Raum betreten habt, findet ihr ein weiteres Sleima rechts unten.



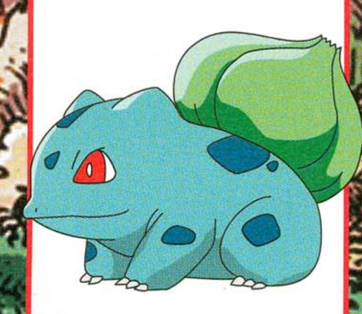
Sleimok



Trefft das Sleima rechts unterhalb eurer Position dreimal mit Rauchbomben! Es verwandelt sich daraufhin in Sleimok, und ihr könnt ein schönes Foto schießen.

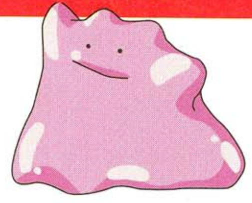


Bisasam



Ihr könnt alle drei Bisasams zusammen fotografieren, um von Professor Eich ein besseres Rating zu bekommen! Doch eines solltet ihr wissen: Ihr habt es nicht mit echten Bisasams zu tun!!!

Ditto



Bewerft die Bisasams mit Rauchbomben, damit sie ihre wahre Identität preisgeben. Mithilfe von Äpfeln lassen sich die Dittos zusammentreiben, damit ihr ein besseres Foto machen könnt.



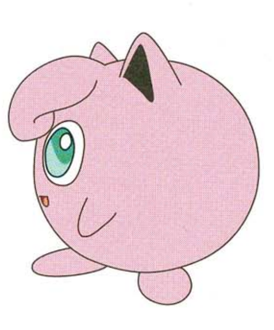
Smogon



Hinter den Dittos gelangt ihr in einen weiteren Raum. Ihr trefft auf ein Smogon, das gerade ein Pummeluff jagt. Trefft es entweder mit einer Rauchbombe für ein lustiges Bild oder fahrt näher heran!

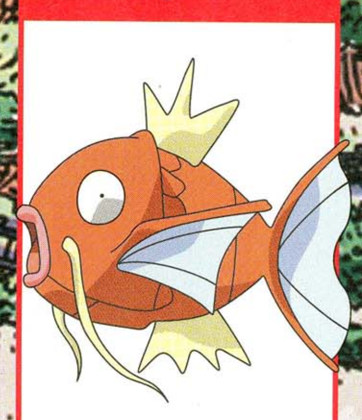


Pummeluff



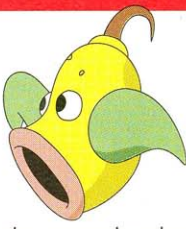
Helft allen drei Pummeluffs, den Smogons zu entkommen, damit ihr am Ende ein schönes Motiv erhaltet, oder macht eine Nahaufnahme des zweiten geretteten Pummeluffs!

Karpador

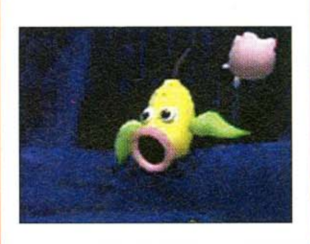


Auch in diesem Level findet ihr ein Karpador. Werft einfach irgendetwas in den Pool und wartet darauf, dass es herausspringt!

Ultrigaria



Um ein ansprechendes Foto von Ultrigaria zu schießen, müsst ihr nicht viel tun. Es fliegt die ganze Zeit um einen Pool herum und lässt sich gut ins Visier nehmen.



Sarzenia



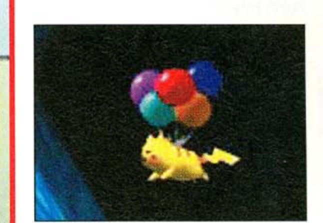
Stoßt das Ultrigaria ins Wasser, und es wird sich in Sarzenia verwandeln, das sich ebenso leicht aufnehmen lässt.



Pikachu



Helft Pikachu, indem ihr das Zubat bewerft! Es wird Pika fallen lassen, und ihr habt die Chance auf ein fantastisches Foto: Pikachu gleitet an Ballons zur Erde zurück.



Rossana



Nur wenn ihr bereits die Poképflöte besitzt, könnt ihr durch das Spielen darauf das Rossana aufwecken und zum Tanzen bewegen.



Arktos



Wenn ihr Rossana aufgeweckt habt, wird es durch sein Getanze dafür sorgen, dass Arktos aus seinem Ei geflattert kommt.



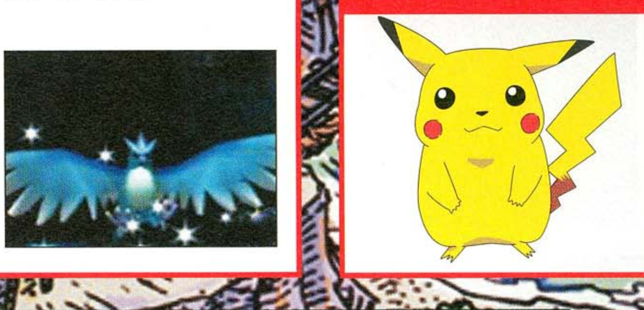
Pummeluff-Trio



Falls ihr alle drei Pummeluffs retten konntet, tanzen und singen sie am Ende des Levels für euch. Spielt eure eigene Musik auf der Flöte, um sie völlig verrückt zu machen.



Pikachu auf Arktos



Für das Bild, auf dem Pikachu auf Arktos durch die Lüfte fliegt, bekommt ihr die meisten Bonuspunkte (2.000!). Rettet Pika vor dem Zubat, weckt Rossana auf und fahrt den Rest des Levels mit Blick nach hinten! Irgendwann wird sich Arktos Pika schnappen und mit ihm ein wenig herumtollen.



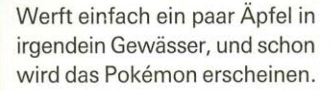
LEVEL 6 - DAS TAL

Schiggy

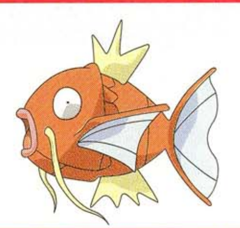
Gleich zu Beginn seht ihr einen Schildkrötenpanzer im Wasser schwimmen. Treibt ihn mithilfe einiger Rauchbomben an Land, und Schiggy wird aus einem schlüpfen. Werft ein paar Äpfel, um ein besseres Foto schießen zu können!



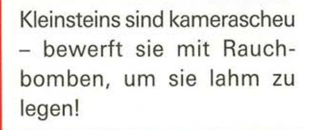
Karpador



Werft einfach ein paar Äpfel in irgendein Gewässer, und schon wird das Pokémon erscheinen.



Kleinstein



Kleinsteins sind kamerascheu – bewerft sie mit Rauchbomben, um sie lahm zu legen!



Sandan



Auch Sandans sind sehr sensibel und lassen sich kaum blicken. Bewerft die Kleinsteins mit Rauchbomben, um ein paar Sandans an die Erdoberfläche zu locken und dann mit Äpfeln auch dort verweilen zu lassen.

Sandamer

Nach den ersten drei Kleinsteins trefft ihr wenig später zwei weitere an. Bewerft sie mit Rauchbomben, und ein Georok wird zu Boden stürzen. Die Wucht des Aufpralls sorgt dafür, dass ein Sandamer auftaucht, das ihr durch das Bewerfen mit Äpfeln zum Hüpfen bewegen könnt.

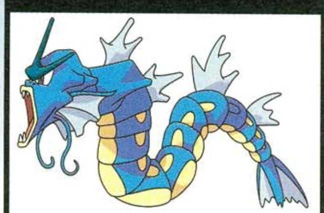


Georok



Nachdem ihr einen kleinen Wasserfall hinuntergefallen seid, entdeckt ihr auf der linken Seite drei Georoks. Spielt die Pokéflöte und wartet ab, was passiert, wenn ihr verschiedene Lieder anstimmt!

Garados



Wenn ihr das Karpador durch das Bewerfen mit Rauchbomben bis zum Wasserfall gescheucht habt, verwandelt es sich dort in Garados.



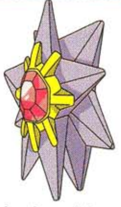
Sterndu



Hinter dem Garados trefft ihr auf drei Sterndus, die herumfliegen. Schießt schnell die Fotos, denn die Stromschnellen treiben euch in Windeseile von dannen.



Starmie



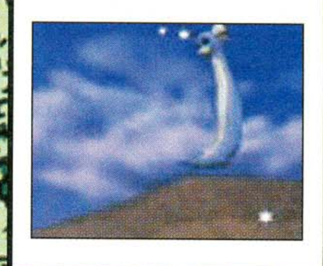
Wenn ihr in dem Moment ein Foto von Sterndu schießt, in dem es gerade zu euch blickt, spielt es verrückt. Einige Zeit später springen die Sterndus in den Whirlpool und verwandeln sich in Starmie.



Dratini



In der Nähe des Whirlpools springen ganz viele Dratinis aus dem Wasser – kein Problem also, schöne Fotos zu schießen.



Dragoran



Schmeißt vier Rauchbomben in den Whirlpool, und ein Dragoran wird erscheinen!



Menki



Hinter dem Dragoran entdeckt ihr ein Schiggy, das nach oben auf ein Menki blickt. Wenn ihr richtig gut zielt, könnt ihr das Schiggy zum Menki hochscheuchen und direkt hinter der nächsten Ecke ein tolles Foto vom Pokémon Nr. 056 schießen.

Goldini

Schmeißt irgendwo im Level Äpfel ins Wasser, und ein Goldini wird herausspringen. Doch passt gut auf, diese Pokémon sind schnell wieder verschwunden!



LEVEL 7 – DIE REGENBOGENWOLKE

Mew

Wenn ihr es geschafft habt, sämtliche Pokémon-Zeichen zu fotografieren, habt ihr Zugang zur Regenbogenwolken-Stage. Der Energieschild von Mew lässt es nicht zu, dass ihr Fotos von ihm schießt, werft also zunächst einmal Äpfel oder Rauchbomben auf das Pokémon Nr. 151! Nach zirka sechs Versuchen löst sich der Schild auf, und Mew jagt rechts oder links an euch vorbei einem neuen Schild hinterher. Um ein wirklich gutes Bild zu schießen, solltet ihr weiterhin mit Äpfeln oder Rauchbomben nach ihm werfen und im richtigen Moment den Auslöser drücken!



DIE POKÉMON-ZEICHEN

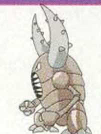
Der Kingler-Felsen



Um den Kingler-Felsen aufnehmen zu können, müsst ihr euch zu Beginn des Strand-Levels nach hinten drehen. Auf der rechten Seite bilden dann die Felsen dieses Bild.



Pinsirs Schatten



Dieses Zeichen findet ihr im Tunnel. Als Erstes muss Zapdos für euch die Energie einschalten. Im nächsten Raum seht ihr dann diesen Schatten auf der rechten Seite.



Smogon-Rauch



Gleich zu Beginn des Vulkan-Levels findet ihr auf der linken Seite einen Krater, der lila Rauchwolken gen Himmel bläst. Werft eine Rauchwolke hinein, um dieses Zeichen erscheinen zu lassen!



Tragosso-Baum



Direkt hinter Giflor neben dem Fluss entdeckt ihr diesen Baum, den es ebenfalls aufzunehmen gilt.

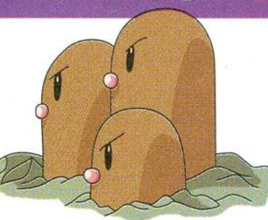


Mewto-Sternbild

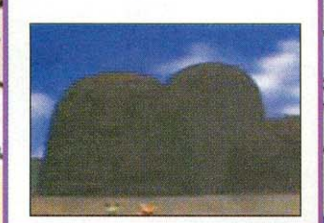


Dieses Zeichen findet ihr in der Höhle. Kurz bevor ihr den Raum mit Rossana und Arktos betretet, müsst ihr nach links sehen, um ein paar funkelnde Sterne zu erblicken. Nehmt sie auf, und ihr werdet beim Abzug die Mewto-Sternenkonstellation bewundern können.

Mount Digdri



Diesen Berg aufzustöbern dürfte keine Probleme bereiten. Ihr findet ihn im Tal-Level.



AN DIESEN ORTEN FINDET IHR DIE POKÉMON

Nr.	Name	Ort
001	Bisasam	Fluss, Höhle
004	Glumanda	Vulkan
005	Glutexo	Vulkan
006	Glurak	Vulkan
007	Schiggy	Tal
011	Safcon	Fluss
012	Smettbo	Strand
014	Kokuna	Tunnel
016	Taubsi	Strand
025	Pikachu	Strand, Tunnel, Fluss, Höhle
027	Sandan	Tal
028	Sandamer	Tal
037	Vulpix	Vulkan
039	Pummeluff	Höhle
041	Zubat	Tunnel, Höhle
045	Giflor	Fluss
050	Digda	Tunnel
051	Digdri	Tunnel
052	Mauzi	Strand
054	Enton	Fluss
056	Menki	Tal
058	Fukano	Vulkan
059	Arkani	Vulkan
060	Quapsel	Fluss
070	Ultrigaria	Höhle
071	Sarzenia	Höhle
074	Kleinstein	Tal
075	Georok	Tal
078	Gallopa	Vulkan
079	Flegmon	Fluss
080	Lahmus	Fluss
081	Magnetilo	Tunnel
082	Magneton	Tunnel
084	Dodu	Strand
088	Sleima	Höhle
089	Sleimok	Höhle
090	Muschas	Fluss
091	Austos	Fluss
093	Alpollo	Tunnel
101	Lektrobal	Tunnel
109	Smogon	Höhle
113	Chaneira	Strand
115	Kangama	Strand
118	Goldini	Tal
120	Sterndu	Tal
121	Starmie	Tal
123	Sichlor	Strand
124	Rossana	Höhle
125	Elektek	Tunnel
126	Magmar	Vulkan
129	Karpador	Strand, Tunnel, Vulkan, Fluss, Höhle, Tal
130	Garados	Tal
131	Lapras	Strand
132	Ditto	Höhle
133	Evoli	Strand
137	Porygon	Fluss
143	Relaxo	Fluss
144	Arktos	Höhle
145	Zapdos	Tunnel
146	Lavados	Vulkan
147	Dratini	Tal
149	Dragoran	Tal
151	Mew	Regenbogenwolke

So, jetzt wisst ihr alles, um sämtliche Pokémon auf Film bannen zu können. Viel Erfolg!

TIPPS & TRICKS wanted!

Wollt ihr mehr? Dann schickt es uns!

Willkommen auf den Tipps&Tricks-Seiten! Diese Seiten werden nicht nur von uns, sondern auch von euch mitgestaltet – vorausgesetzt, ihr schickt uns nützliche Tipps zu allen möglichen Nintendo-Spielen an die unten stehende Adresse. Ob Game Boy, NES, SuperNES, Virtual Boy oder Nintendo64 – wir können alles gebrauchen, was in diese Rubrik passt. Dazu gehören z. B. Passwörter, Cheats, Levelcodes, Special-Moves oder Komplettlösungen von umfangreichen Spielen. Einsendungen in digitaler Form, also auf Diskette, wären uns bei Beiträgen mit großem Umfang am liebsten, aber ihr könnt natürlich ebenso gut einen ganz normalen Brief abschicken oder uns faxen. Bitte beachtet dabei, dass eure Tipps leserlich sein sollten, damit wir sie abdrucken können. Wenn ihr Karten zeichnet, dann bitte nicht mit Bleistift, sondern mit Kuli oder Filzstift und auf unliniertem Papier, sonst können sie nicht gescannt werden. Vergesst nicht, eure Adresse auch im Brief anzugeben!

An dieser Stelle noch ein kleiner Hinweis: Denkt bitte daran, dass wir keinerlei Tipps&Tricks zu indizierten bzw. beschlagnahmten Spielen veröffentlichen können. Und noch etwas: Falls ein Trick mal nicht gleich funktionieren sollte, gebt nicht sofort auf! Manchmal müssen Tastenkombinationen sehr schnell und möglichst flüssig eingegeben werden. Sollte gar nichts klappen, dann schreibt bitte an unsere Helpline!



Wir verwenden folgende Richtungs- und Tastenkürzel:
↑, ↗, →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖
(für das Steuerkreuz und den Analogstick),
A, B, Z, L und R (für die L- und R-Buttons), Start, Select,
C↑, C→, C↓, C← (für die C-Buttons auf dem N64-Pad)

X-plain Verlag
TOTAL! Tipps & Tricks
Friedensallee 41
22765 Hamburg

E-Mail: shortys@x-plain.de
Fax-Nr.: 040/39 50 43

TIPPS &

NINTENDO64

Box Champions 2000

Große Handschuhe
Pausiert das Spiel und gebt die Tastenkombination C↑, C↓, C↑, C↑, C↓ ein! Ein Ton bestätigt euch die richtige Eingabe.

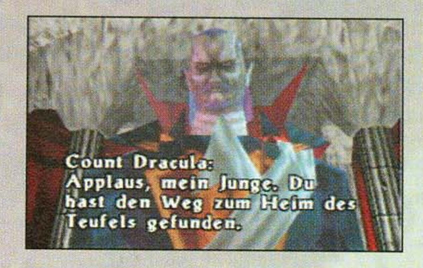


Große Köpfe
Pausiert das Spiel und gebt die Tastenkombination C←, C→, C←, C←, C→ ein! Ein Ton bestätigt die richtige Eingabe.

Castlevania – Legacy of Darkness

Als Henry spielen
Beendet das Spiel erfolgreich als Cornell und speichert nach dem Abspann! Ladet diesen Spielstand, um Henry zu steuern, der innerhalb von sieben Tagen ebenso viele Kinder retten muss.

Als Reinhardt spielen
Beendet das Spiel erfolgreich mit Henry, um als Reinhardt aus *Castlevania 64* zu spielen!



Zusätzliche Kostüme
Rettet mit Henry zwei Kinder, um Cornell andere Klamotten zu verleihen!

Zusätzlicher Schwierigkeitsgrad
Rettet mit Henry drei Kinder, spielt anschließend durch und speichert dann! Der neue Spielstand erlaubt es euch, auf einem höheren Schwierigkeitsgrad zu spielen.

Gegen Renon kämpfen
Gebt während des Spiels mehr als 30.000 Goldstücke für Items aus, um gegen den geflügelten Dämon Renon kämpfen zu können!

Mario Tennis

Nintendo-Ring-Turnier
Begebt euch vom Hauptmenü in die Special-Games (unten Mitte) und wählt das Trophäen-Symbol (Ring Tournament) an! Dort gebt ihr das Passwort „A3W5KQA3C" ein, um ein Turnier um den Mario-Cup zu spielen. Sobald ihr das Turnier beendet habt, erhaltet ihr ein weiteres Passwort, das allerdings nicht für das Spiel, sondern zum Eintragen in die Bestenliste auf Nintendos *Mario Tennis*-Homepage gedacht ist. Mit den folgenden Passwörtern könnt ihr noch weitere Turniere freilegen:

Nintendo Power Cup
J6M9PQJ6U

Blockbuster Cup
ARM6JQARU

IGN64 Cup
V2UFMPUZM

MarioTennis.com Cup
18HWOR482

Luigi Cup
M1C2YQM1W

Waluigi Cup
LA98JRLAR

Wario Cup
UOUFMPUOM

Donkey Kong Cup
MM55MQMMJ

Peach Cup
OF9XFQOFR

Bowser Cup
N24K8QN2P



TRICKS

Shortys

Yoshi Cup
ZKZLZKNNR

ShyGuy freischalten
Gewinnt das Einzelturnier des Star-Cups, um ShyGuy anwählen zu können!

Donkey Kong Jr. freischalten
Gewinnt das Doppelturnier des Star-Cups, um Donkey Kong Jr. anwählen zu können!

Donkey-Kong-Platz
Gewinnt das Einzelturnier des Mushroom-Cups als Donkey Kong!



Yoshi-und-Baby-Mario-Platz
Gewinnt das Einzelturner des Mushroom-Cups als Yoshi!

Mario-und-Luigi-Platz
Gewinnt das Einzelturnier des Mushroom-Cups als Mario!

Mario-Bros-Platz 2
Gewinnt alle Doppelturniere der jeweiligen Cups als Mario!

Mario/Luigi-Castle-Platz
Gewinnt das Einzel- und Doppelturnier des Star-Cups als Mario!

Wario-Bros-Platz
Gewinnt alle Doppelturniere der jeweiligen Cups als Wario!

Pinranha-Plant-Platz (nur in der Plant-Challenge)
Schafft es einmal, alle 50 Bälle in der Piranha-Plant-Challenge mit einem beliebigen Charakter perfekt zurückzuschlagen!

Birdo/Yoshi-Platz
Gewinnt das Doppelturnier des Star-Cups als Birdo!



Special-Cups
Gewinnt ihr alle Cups mit sämtlichen Charakteren (inklusive ShyGuy und Donkey Kong Jr.), werden die Special-Cups freigeschaltet, die um einiges härter sind als die vorangegangenen. Haltet R gedrückt, während ihr einen Charakter auswählt, um ins passende Menü zu gelangen!

Replay wiederholen
Drückt ihr während eines Replays den B-Knopf, dürft ihr euer Können erneut bestaunen. Dies lässt sich beliebig oft wiederholen.

San Francisco RUSH 2049

Cheat-Modus aktivieren
Haltet im Hauptmenü die Tasten Z, L, R, C↑ und C→ gedrückt! Am unteren Bildrand erscheint die gewünschte Option.

Alle Tuning-Teile
Aktiviert den Cheat-Modus und wählt den Punkt „All Parts" an! Haltet dann L und R und drückt Z, lasst die Tasten los und drückt C↓, C↑, C←, C→! Zum Abschluss haltet ihr nochmals L und R und betätigt dann Z.

Unverwundbarkeit
Aktiviert den Cheat-Modus und wählt den Punkt „Invincible" an! Gebt dann schnell C→, L, R, R, L ein, haltet daraufhin C← und C↓ und drückt Z!

Passwörter

Strecke/Rennen	Passwort
Beginner 4	WX17QO6FDC XBDWCLCTYC
Beginner 5	BYI7QQBHWC YBFLD@CJFD
Beginner 6	WYI7QQLJ8C 3WJWDGD6%C
Beginner 7	BII7QQWK%C @BMLFLD@MD
Beginner 8	WII7QQ6LLD FXNWFWDQ2D
Intermediate 2	XB@#T3LCGB FWB6C2B42C
Intermediate 3	CC@#T36WDLB LBCWFBCQ3C
Intermediate 4	XC@#T36FNB VBD6GQC%2C
Intermediate 5	CD@#T3BHQB YBFBJLDW9C
Intermediate 6	XD@#T3LJTB 5BG6K2DWQD
Intermediate 7	CF@#T3WKWB %WJWL@DYMD
Intermediate 8	XF@#T36L2B HCK6MLF6LD
Intermediate 9	CG@#t3BN4B KXLWP@FW#D
Intermediate 10	XG@#T3LP6B MCPLRLGQVD
Extreme 2	IWBBBWMCDB KWDWBQBN2B
Extreme 3	FXBBBBYDJB TBH6B6BTFC
Extreme 4	IXBBBB8FLB IWLLCGCBDC
Extreme 5	FYBBBBDHQB 8BMBD6CGIC
Extreme 6	IYBBBBNJTB ?WQ6DBD4WC
Extreme 7	FIBBBWYKWB CCWBGQDYFC
Extreme 8	IIBBBW8L4B JXILG2DNVC
Extreme 9	F2BBBWDN6B MC56GLFQXC
Extreme 10	I2BBBWNP@B QX8BH@FWDD
Extreme 11	F3BBBWYQBC RC%LJLGJFD
Extreme 12	I3BBBW8RDC WXCXKWGLDD
Extreme 13	F4BBBWDVJC 5CD7L@GTCD
Extreme 14	I4BBBWNWNC @XHXMBHG#C
Extreme 15	F5BBBWYXYC ?CM7M2HLTD
Extreme 16	I5BBBW8YYC GYMXNWJBFD
Extreme 17	F6BBBWD24C HDRMPGK63C
Extreme 18	I6BBBWN3@C NYW7PLKYWC



Shortys

Extreme 19	F7BBBWY4BD
	VDYCQGLNGC
Extreme 20	I7BBBW85JD
	XY3MQ6LN3C

Zusätzliche Fahrzeuge
Zusätzliche Vehikel erhaltet ihr, indem ihr ganz bestimmte Mengen von Gold- und Silbermünzen im Race- und im Stunt-Modus gesammelt habt.



Turok 3 – Shadow of Oblivion

Diverse Cheats
Die folgenden Passwörter werden im New-Secret-Bildschirm eingegeben.

Unverwundbarkeit
Rabe, Lachs, Adler, Bär, Echse, Hase

Alle Waffen
Eule, Bär, Eule, Insekt, Falke, Eule

Unendlich Munition
Lachs, Elch, Bulle, Schlange, Adler, Lachs

Alle Schlüssel
Echse, Libelle, Bulle, Bär, Wolf, Adler

Level 1
Frosch, Elch, Pferd, Libelle, Wolf, Hase

Level 2
Eule, Eule, Pferd, Elch, Elch, Elch

Level 3
Eule, Hase, Bär, Insekt, Frosch, Puma

Level 4
Bär, Pferd, Rabe, Adler, Pferd, Kojote

Level 5
Bär, Libelle, Pferd, Bär, Frosch, Elch

Keine Köpfe
Echse, Elch, Adler, Eule, Lachs, Pferd

Große Köpfe
Puma, Wolf, Schlange, Hase, Echse, Kojote

Große Hände und Füße
Echse, Echse, Libelle, Pferd, Echse, Kojote

Strichmännchen-Modus
Pferd, Adler, Schlange, Puma, Insekt, Lachs

Kleine Gegner
Frosch, Frosch, Lachs, Insekt, Wolf, Puma





Mannequin-Modus
Schlange, Bulle, Schlange, Frosch, Bär, Elch

Pen-&-Ink-Modus
Jaguar, Pferd, Elch, Fisch, Jaguar, Falke

Gouraud-Shading
Echse, Lachs, Insekt, Lachs, Wolf, Libelle

Andere Sounds
Libelle, Bulle, Hase, Lachs, Adler, Rabe

‚Verrückte' Menüs
Hase, Eule, Pferd, Insekt, Bär, Bär

Credits ansehen
Elch, Elch, Elch, Elch, Elch, Elch

Vollbild bei Pause
Hase, Eule, Echse, Elch, Lachs, Hase

GAME BOY COLOR

Earthworm Jim: Menace 2 the Galaxy

Passwort
Level 6
Gebt das folgende Passwort ein, um direkt im sechsten Level zu beginnen:
ebdnkg
3bbbbb
bb3hbl

Konami Game Boy Collection Volume 1

Castlevania Adventure
Bonusräume
Level 1
Dringt bis zu der Stelle vor, an der zum dritten Mal die rollenden Augen auftauchen, und klettert am Seil durch die Decke!

Level 2
Nach der Brücke kommt ihr zu einer Stelle, an der rollende Augen ein paar Stufen herabfallen, die nach rechts führen. Zerstört ein Auge, sodass seine Explosion ein Loch in die zweite Stufe von unten reißt! Lasst euch hineinfallen und klettert am unsichtbaren Seil in den Bonusraum!

Level 3
Nachdem ihr das dritte Mal Stacheln überwinden musstet, gelangt ihr in einen Raum mit einer engen Passage links und einer dicken Mauer rechts. Klettert dort am Seil bis fast nach oben und springt nach rechts durch die Mauer!

Level 4
In dem Raum, der bis auf die Bumerang werfende Gestalt leer scheint, klettert ihr das rechte Seil empor. Auf halber Höhe springt ihr nach links und solltet auf einer unsichtbaren Plattform landen. Folgt dieser bis zur Mitte des Raumes, wo ihr an einem unsichtbaren Seil nach oben klettern könnt!



Im Heft-Shop könnt ihr TOTAL!-Ausgaben nachbestellen. Füllt dazu einfach den Coupon aus und schickt ihn an unten stehende Adresse!



Nintendo64 Games Guide
Inhalt: Tipps und Tricks zu über 90 Games
Im Gespräch: Star-Designer Miyamoto über Zelda

TOTAL! 4/98
Poster: Goemon, AeroFighters Assault
Specials: Foto-TOTAL!-Story
N64-Tests: 1080°, Goemon
Tipps&Tricks: Mystical-Ninja-starring-Goemon-Komplettlösung (Teil 1)

TOTAL! 5/98
4 Riesenposter: Forsaken, Iggy's Reckin' Balls, Link, Yoshi
Specials: Game Boy Camera, Mission: Impossible-Interview, Die 40 besten Game-Boy-Spiele (Teil 1)
Game-Boy-Tests: Wario Land II
T&T: Goemon (N64) Komplettlösung, Teil 2, 1080°, Aero Gauge, Snowboard Kids

TOTAL! 6/98
2 Riesenposter: Sailor Moon
Specials: Pokémon – Kultspielzeug aus dem Fernen Osten, Die 40 besten Game-Boy-Spiele (Teil 2)
N64-Tests: Forsaken, GT 64
Tipps&Tricks: 1080°, Mace: The Dark Age, Breath of Fire II (SNES)

TOTAL! 7/98
Specials: Turok 2-Reportage
N64-Tests: Banjo–Kazooie, Bio Freaks
SNES-Tests: Kirby's Dreamland 3
T&T: Forsaken, Shadows of the Empire

TOTAL! 8/98
Specials: Interviews mit Rare (Perfect Dark) und Iguana (Turok 2), Anime-Übersicht
N64-Tests: ISS 98 (Import), Quest 64
T&T: 1080°, Mace: The Dark Age

TOTAL! 9/98
Riesenposter: Buck Bumble
Specials: Anime-Übersicht (Teil 2)
N64-Tests: Mission: Impossible, F1 World Grand Prix
Tipps&Tricks: Banjo–Kazooie-Komplettlösung (Teil 1), Mission: Impossible

TOTAL! 10/98
Specials: Spiele, für die unsere Welt noch nicht reif ist (T. 1), Kid Paddle-Comic
N64-Tests: Airboarder 64, Bomberman Hero, G.A.S.P!!, Super Robot Spirits
Tipps&Tricks: Banjo–Kazooie-Komplettlösung (Teil 2)

TOTAL! 11/98
Poster: Space Station: Silicon Valley
Specials: Star Wars: Rogue Squadron
N64-Tests: Body Harvest, Turok 2
T&T: Banjo–Kazooie, Mission: Impossible

TOTAL! 1/99
Poster: Zelda 64, Rogue Squadron
Specials: Pokémon-Reportage
N64-Tests: Nightmare Creatures, Star Wars: Rogue Squadron
Game-Boy-Tests: Harvest Moon GB, Pocket Bomberman, Tetris DX
Tipps&Tricks: Body Harvest, XG 2

TOTAL! 2/99
Poster: Zelda 64 (Japan-Motiv)
Extra: vier Stundenpläne
Specials: Pokémon-Reportage (Teil 3)
N64-Tests: Battletanx, South Park
Game-Boy-Tests: Turok 2, Zelda IV DX
Tipps&Tricks: Star Wars: Rogue Squadron (Level 1 bis 6 + Cheats), Zelda 64,

TOTAL! 3/99
Specials: Spiele, für die unsere Welt noch nicht reif ist (Teil 3)
N64-Tests: AllStar Tennis 99, Castlevania, FIFA 99, Mario Party, Smash Bros.
Game-Boy-Tests: Mortal Kombat 4
Tipps&Tricks: Zelda 64 (Teil 2), Turok 2 (Teil 1), Rogue Squadron (Teil 2)

TOTAL! 4/99
Specials: Grafik-Reportage: Die Technik der nächsten Konsolengeneration, Pokémon-Sammelkarten, Racing Simulation 2
N64-Tests: Beetle Adventure Racing
Tipps&Tricks: Castlevania, Snowboard Kids 2, Twisted Edge Snowb., V-Rally 99

TOTAL! 5/99
Specials: Miyamotos Rede auf der Game Developers Conference, Pokémon-Anime
N64-Tests: F-1 World Grand Prix II, All-Star Baseball 2000, NHL Pro, NBA Pro
Tipps&Tricks: Beetle Adventure Racing, NBA Live 99, NFL QBC 99, Smash Brothers, Snowboard Kids 2, Vigilante 8

TOTAL! 6/99
Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 1), Star Wars Episode I – Der Film, TOTAL!-Foto-Story, Anime & Manga: Neon Genesis Evangelion
N64-Tests: Rampage 2: Universal Tour, Star Wars – Episode I: Racer
Game-Boy-Tests: Pokémon Pinball, Rugrats, Super Mario Bros. Deluxe
Tipps&Tricks: The Legend of Zelda – Ocarina of Time, Space Station: Silicon Valley, Star Wars: Rogue Squadron

TOTAL! 7/99
Specials: Riesiger E3-Messe-Bericht (mehr als 100 Spiele auf fast 50 Seiten)
N64-Tests: Command&Conquer, Fighting Force 64, Superman – The Animated Series
Game-Boy-Tests: Conker's Pocket Tales, F-1 World Grand Prix, R-Type DX
Tipps&Tricks: Body Harvest, Legend of the River King (GB, Teil 1), Mario Party, Star Wars: Episode I – Racer

TOTAL! 8/99
Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 2), Interview mit Musiker Chris Hülsbeck
N64-Tests: A Bug's Life, Duke Nukem: Zero Hour, Flying Dragons, Shadowgate 64, Monster Truck Madness 64
Game-Boy-Tests: Duke Nukem, Holy Magic Century, Klax, Silicon Valley
Tipps&Tricks: Shadowgate Classic (GB, Teil 1), Super Mario Bros. Deluxe (GB)

TOTAL! 9/99
Riesenposter: Shadow Man (Teil 1), Pokémon (Teil 1), WWF Attitude
Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 3), Pokémon, Star Wars-Spiele
N64-Preview: Ogre Battle 64
N64-Tests: Mario Golf 64, Neon Genesis Evangelion, World Driver Championship
Tipps&Tricks: Command & Conquer, Shadowgate 64 (N64, Teil 1), Shadowgate (GB, Teil 2), Star Wars: Rogue Squadron

TOTAL! 10/99
Riesenposter: Shadow Man (Teil 2), Pokémon (Teil 2), Re-Volt
Specials: Nintendo Space World '99
N64-Tests: Gex 3: Deep Cover Gecko, Racing Simulation 2, Shadow Man
Game-Boy-Tests: Antz, Chase H.Q., Pokémon Blau & Rot, 10-Pin Bowling
Tipps&Tricks: Shadowgate 64 (Teil 2)

TOTAL! 11/99
Riesenposter: Rayman 2
Specials: Interview mit Resident Evil 2-Entwickler Angel Studios, Die Geschichte der Videospiele (Teil 4)
N64-Tests: Jet Force Gemini, Lego Racers, NFL Quarterback Club 2000, Rayman 2, Tonic Trouble, Worms Armageddon
Game-Boy-Tests: Asteroids, Crazy Bikers
Tipps&Tricks: Pokémon (Teil 1), Mario Golf (Teil 1)

TOTAL! 12/99
Riesenposter: Rayman 2
Specials: Interview mit dem Zelda-Producer Yoshiki Okamoto von Capcom
N64-Tests: Donkey Kong 64, Ogre Battle 64, Rocket: Robot on Wheels, Turok: Legenden des verlorenen Landes,
Game-Boy-Tests: AllStar Tennis'99, Mario Golf, Suzuki Alstare, Total Soccer
Tipps&Tricks: Pokémon (Teil 2), Mario Golf (Teil 2), Racing Simulation 2

TOTAL! 1/2000
Riesenposter: Pokémon, Kalender
Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 5), Die besten Games 1999
N64-Tests: Box Champions 2000, Earthworm Jim 3D, WinBack: Covert Operations, WWF Wrestlemania 2000
Game-Boy-Tests: Chessmaster, GTA, Konami GB Collection Vol. 1, Mickey's Adventure Racing
Tipps&Tricks: Jet Force Gemini (N64, Teil 1), Mario Golf (N64, Teil 3), Pokémon (GBC, Teil 3)

TOTAL! 2/2000
Riesenposter: South Park Rally
Specials: Jahresrückblick 1999
N64-Tests: Armorines: Project S.W.A.R.M., Nuclear Strike 64, Top Gear Rally 2
Game-Boy-Tests: Beauty and the Beast, Dragon Quest Monsters, Mission: Impossible
Tipps&Tricks: Donkey Kong 64 (Teil 1), Jet Force Gemini (N64, Teil 2), Mario Golf (N64, Teil 4), Pokémon (GBC, Teil 4)

TOTAL! 3/2000
Stundenpläne: Donkey Kong 64, Jet Force Gemini, Shadow Man, Pokémon
Specials: Besuch bei den Entwicklern von F1 Racing Championship
N64-Tests: Army Men: Sarge's Heroes, Castlevania – Legacy of Darkness, Ridge Racer 64, Ruff & Tumble, S. Park Rally
Game-Boy-Tests: Armorines – Project: S.W.A.R.M., NHL 2000, Rayman
Tipps&Tricks: Déjà Vu I&II, DK64, Pokémon

TOTAL! 4/2000
Poster: Pokémon Stadium, Operation: Win-Back
Specials: Pokémon – Der Film, Die Geschichte der Videospiele (Teil 6)
N64-Tests: ECW Hardcore Revolution, Jeremy McGrath Supercross 2000, Paperboy, PGA European Tour Golf, Pokémon Stadium, Tony Hawk's Skateboarding
Game-Boy-Tests: International Track & Field, Konami Winter Games
Tipps&Tricks: DK64, Jet F. Gemini, Pokémon

TOTAL! 5/2000
Poster: 150 Pokémon
Specials: 64DD, Anime & Manga: Kenichi Sonoda
N64-Tests: Hydro Thunder, Int. Track & Field Summer Games, Rally 99, Tarzan
Game-Boy-Tests: Box Champions, Janosch – Das große Panama-Spiel, Metal Gear Solid, Micro Machines 1 & 2: Twin Turbo, Tony Hawk's Skateboarding
Tipps&Tricks: Pokémon (GBC, Teil 7)

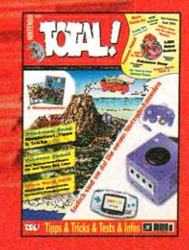
TOTAL! 6/2000
Poster: zweimal Perfect Dark, Dinosaur Planet, Ridge Racer 64
Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 7), GB(C)-Tipps&Tricks-Register
N64-Tests: Battlezone 64, Mario Party 2
Game-Boy-Tests: Top Gear Rally 2, Wario Land 3, Wings of Fury
Tipps&Tricks: Operation: WinBack (N64, Teil 1), Pokémon Stadium (N64, Teil 1)

TOTAL! 7/2000
Poster: Dragon Quest Monsters, Pikachu
Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 8), Wertungsregister (SNES, NES & GB)
N64-Tests: Excitebike 64, Perfect Dark
Game-Boy-Tests: Billy Bob's Huntin' N Fishin', Catz, Dogz, Golf King, Looney Tunes Collector Attacke vom Mars, Pokémon Gelbe Edition, Spirou – The Robot Invasion
Tipps&Tricks: Lufia (SNES) – Helpline-Special (Teil 3), Pokémon Stadium (N64, Teil 2)

TOTAL! 8/2000
Poster: Mewtu, Glurak
Specials: Game Boy – Hall of Fame (Teil 1), GBC-Wertungsregister
Game-Boy-Tests: Construction Zone, Rip-Tide Racer, Roland Garros French Open, Stunt Driver, Toonsylvania
Tipps&Tricks: Lufia (SNES) – Helpline Special (Teil 4), Perfect Dark (N64, Teil 1)

TOTAL! 9/2000
Poster: ISS 2000, Turok 3
Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 9), Game Boy Hall of Fame (Teil 2)
N64-Tests: ISS 2000, Turok 3
Game-Boy-Tests: Croc, DSF Fußball Manager, Hype – The Time Quest, Tomb Raider, Triple Play 2001, Wacky Races Autorennen Total
Tipps&Tricks: Lufia (SNES) – Helpline-Special (Teil 5), Perfect Dark (N64, Teil 2)

TOTAL! 10/2000



Poster: Pokémon Snap (N64), Waluigi Tennis (GBC)
Specials: Nintendo Game Cube, Die Geschichte der Videospiele (Teil 10)
N64-Tests: Pokémon Snap, San Francisco RUSH 2049
Game-Boy-Tests: Int. Track & Field Summer Games, Int. Superstar Soccer 2000, NASCAR 2000, Pokémon Pinball, XploderGB
Tipps&Tricks: Pokémon Snap (N64, Teil 1)

Achtung! TOTAL!-Ausgaben der Jahrgänge 1993 bis 1995 und die Ausgaben 1, 2, 3, 4, 6, 7, 11/96 sowie 3/97 und 12/98 sind vergriffen und können leider nicht mehr nachbestellt werden. Wer Informationen aus alten TOTAL!-Ausgaben sucht, kann sich an einen der vielen Nintendo-Clubs wenden, die Einsicht in ihr Archiv gewähren. Entsprechende Adressen findet ihr zum Beispiel in der Börse! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

Stück	Ausgabe	Stück	Ausgabe	Stück	Ausgabe	Stück	Ausgabe
☐	5/96 DM 6,80	☐	11/97 DM 6,80	☐	1/99 DM 6,80	☐	1/00 DM 6,80
☐	8/96 DM 6,80	☐	12/97 DM 6,80	☐	2/99 DM 6,80	☐	2/00 DM 6,80
☐	9/96 DM 6,80	☐	1/98 DM 6,80	☐	3/99 DM 6,80	☐	3/00 DM 6,80
☐	10/96 DM 6,80	☐	2/98 DM 6,80	☐	4/99 DM 6,80	☐	4/00 DM 6,80
☐	12/96 DM 6,80	☐	3/98 DM 6,80	☐	5/99 DM 6,80	☐	5/00 DM 6,80
☐	1/97 DM 6,80	☐	4/98 DM 6,80	☐	6/99 DM 6,80	☐	6/00 DM 6,80
☐	2/97 DM 6,80	☐	5/98 DM 6,80	☐	7/99 DM 6,80	☐	7/00 DM 6,80
☐	4/97 DM 6,80	☐	6/98 DM 6,80	☐	8/99 DM 6,80	☐	8/00 DM 6,80
☐	5/97 DM 6,80	☐	7/98 DM 6,80	☐	9/99 DM 6,80	☐	9/00 DM 6,80
☐	6/97 DM 6,80	☐	8/98 DM 6,80	☐	10/99 DM 6,80	☐	10/00 DM 6,80
☐	7/97 DM 6,80	☐	9/98 DM 6,80	☐	11/99 DM 6,80		
☐	8/97 DM 6,80	☐	10/98 DM 6,80	☐	12/99 DM 6,80		
☐	9/97 DM 6,80	☐	11/98 DM 6,80				
☐	10/97 DM 6,80			☐	NINTENDO64 GAMES GUIDE 1/99 DM 9,80		

TOTAL!
ADRESSE:
AVC Heft-Shop
Postfach 0 12 08
23613 Stockelsdorf

☐ per Eurocheque zur Verrechnung (Kartennummer bitte nicht vergessen!)

☐ bar anbei

Bitte keine Überweisung!

Achtung! Bitte vergesst die Versandkosten nicht! (Inland DM 5,–/Ausland DM 12,–) Lieferung per Nachnahme nicht möglich.

Garantie: Ich weiß, dass ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel).
Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestellcoupons (Poststempel).

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Helpline

LESER HELFEN LESERN

Seit der Ausgabe 7/93 ist die Helpline fester Bestandteil der TOTAL!. Der Sinn und Zweck dieser Rubrik innerhalb der Tipps & Tricks ist, euch Hilfestellung bei Problemen mit euren Spielen zu leisten.

WAS MUSS ICH TUN?

Habt ihr Probleme an einer bestimmten Stelle eines Spiels, sucht ihr Levelcodes oder Cheats? Dann schreibt uns einfach eure Fragen per Brief, Postkarte oder E-Mail (helpline@x-plain.de), und wir werden versuchen, sofort die richtige Antwort abzudrucken. Ansonsten warten wir auf die Antwort eines Lesers, die dann in einer der kommenden TOTAL!-Ausgaben veröffentlicht wird. Die Adresse lautet:

X-plain Verlag
TOTAL! Helpline
Friedensallee 41
22765 Hamburg

DIE SPIELREGELN:

Es ist sehr wichtig, dass ihr euren Namen auch im Brief angebt und den genauen Titel des Spiels sowie das dazugehörige System (Konsole) notiert. Bitte vergesst nicht, diese Angaben ebenfalls mitzuliefern, wenn ihr eine Antwort auf eine Frage habt. Falls eure Einsendung nicht sofort in der aktuellen TOTAL! abgedruckt wird, so macht euch keine Sorgen, die Bearbeitung der zahlreichen Zuschriften kann etwas Zeit in Anspruch nehmen. Allemal ist euch der Dank der Hilfesuchenden gewiss, wenn ihr eure Tipps zu den Problemen einschickt.

ACHTUNG!

Wir können leider keine frankierten Rückumschläge berücksichtigen. Auch Antworten aus der Redaktion per Fax oder E-Mail würden die uns zur Verfügung stehende Zeit zu sehr beanspruchen. Wir bitten dafür um Verständnis! Danke!

Hallo, alle miteinander!

Wir bekamen einige Anfragen bezüglich eines beziehungsweise mehrerer Helpline-Specials zu *Breath of Fire* (*II*) und *Chrono Trigger*. Falls genügend Interesse besteht, werden wir diesen Wünschen gerne nachkommen – und da sind wir natürlich darauf angewiesen, dass ihr uns schreibt, wenn ihr solch ein Special für euer Lieblingsrollenspiel haben möchtet. Also, greift zur Feder, schaltet den Computer ein oder holt die Schreibmaschine hervor und teilt uns eure Wünsche mit!
Noch ein kleiner Hinweis: Wir haben in jüngster Zeit so viele Zuschriften für die Helpline bekommen, dass wir trotz des Umfangs von fünf Seiten nicht alles komplett bearbeiten können. Habt bitte Verständnis dafür, wenn eure Beiträge nicht umgehend abgedruckt werden! Wir bemühen uns, so viele Fragen wie möglich zu berücksichtigen, müssen aber auch für die Antworten ausreichend Platz lassen. Und nun viel Spaß mit der aktuellen Helpline!

Fragen

Donkey Kong Land 3 (GB)

Philip Ruf forscht nach Xploder-Codes für das Affentheater.

Breath of Fire (SNES)

In Romero hat man **Bruno Stromski** gesagt, dass das Cleansing Water in einer Höhle im Westen sei. Doch wo ist diese Höhle, und wie kommt man da hin?

TOTAL!:
Die gesuchte Höhle heißt Cave of cleansing Water. Ihr benötigt ein bestimmtes Wasserglas, das allerdings nicht leicht zu finden ist. Zunächst solltet ihr mit allen Leuten in Tuntar sprechen. Redet auch mit der Tochter des Dorfältesten! Anschließend wandert ihr nach Romero und sprecht dann dort mit dem Ältesten. Begebt euch danach vor dem Dorf ins Freie und wartet, bis die Nacht hereinbricht! Nun müsst ihr zurück und die Tochter des Dorfältesten aus Romero im ersten Stock ihres Hauses besuchen. Nach dem Gespräch geht ihr zum Friedhof und unterhaltet euch mit der alten Frau. Sie sorgt dann dafür, dass der Zombie den Weg zu einem bestimmten Grabstein freimacht. In der Kiste an diesem Stein befindet sich das gesuchte Gefäß. Somit steht der Rettung von Romero nichts mehr im Weg.

Breath of Fire II (SNES)

„Moonfeather" konnte noch nirgendwo den Dojo von Bockden beziehungsweise Yozo entdecken. Wo befindet er sich?

Castlevania – Legacy of Darkness (N64)

Dominik Tyroller hat eine Frage zum Vampir-Abenteuer. Wenn er einen alten Spielstand lädt, sind rechts oben im Fenster sechs Symbole zu erkennen, die wie Gewehrpatronen aussehen. Auf diesem Spielstand hat er das Modul schon dreimal durchgezockt, und nun ist über dem dritten Symbol ein blauer Punkt platziert. Anscheinend wandert dieser Punkt mit jedem Durchspielen weiter nach rechts bis zum Schluss. Doch was passiert dann? Werden neue Charaktere oder neue Level freigelegt? Wer hat schon so weit gespielt und kann Dominik schreiben, was sich da am Ende tut?



Chrono Trigger (SNES)

Burkhardt Lutz beschäftigen die folgenden Fragen zu diesem Rollenspielklassiker:
1. Wie kann ich Crono wieder beleben, wenn er von Lavos geschlagen wurde?
2. Wie besiege ich Lavos am besten? (Bitte mit Angabe des Mindestlevels, der nötigen Zauber und Items!)
3. Was kann ich mit dem C. Trigger anfangen, wenn ich ihn vom Guru in „End of Time" bekommen habe?

Patrick Gerk spielt ebenfalls gerne *Chrono Trigger* und stellt uns und euch gleich einen ganzen Batzen an Fragen.
1. Im Zeal Palace wird man von einem Nu gebeten, ihn am Rücken zu kratzen. Hat es

einen tieferen Sinn, den „Nu's Scratching Point" zu finden?
2. In einer der Städte der Enlightened Ones sagt der Händler-Nu, er würde auch gerne Lode-Shields verkaufen, falls die Königin ihr Okay gibt. Wie kommt man an die Dinger?
3. In dem Last Village, nach der Zerstörung des Palastes, blinkt hinter dem Händler-Nu ein Punkt auf, so wie bei Tabs. Man kann ihn aber nicht erreichen. Wie ist das zu schaffen?
4. In den Cursed Woods, in denen sich Frog/Glenn versteckt hält, läuft ab und zu einmal ein Nu durch. Wenn man ihn anspricht, reagiert er mit den Worten „Stop it you Dog!", und nach einer Weile verschwindet er hinter den Bäumen. Was soll das?
5. Welchen Sinn hat Power Meal? Das Zeug muss wohl ziemlich wertvoll sein.
6. Könnte jemand alle Fundorte der Sealed Chests und Doors (mit dem Pendant öffnen) auflisten und einschicken?

Daikatana (N64)

Herbert Hahn hat sich vor kurzem dieses Spiel gekauft. Nun sitzt er jedoch in Episode 2, Mission 1 fest. Sein Problem ist es, dass er den Schlüsselstein nicht auftreiben kann. Habt ihr eine Idee, wo sich das Teil befindet?

Dragon Quest Monsters (GBC)

Philip Ruf fragt: „Gibt es Xploder-Codes oder auch normale Codes für das Game-Boy-Spiel *Dragon Quest Monsters* (PAL-Version)? Wenn ja, wäre es dann möglich, sie zu veröffentlichen?"

TOTAL!:
Ja, es gibt Xploder-Codes (siehe dazu Ausgabe 10/00, Seite 41, XploderGB-Test). Falls du mit „normale Codes" irgendwelche Cheats oder Passwörter meinst, müssen wir dich enttäuschen, dazu ist uns nichts bekannt. Allerdings haben wir in Ausgabe 8/00 eine Tabelle der Paarungsmöglichkeiten in den Shortys veröffentlicht. Hier in der Helpline findest du zudem die Ergänzung dieser Auflistung.

Florian Schulze sucht für folgende Monster die Zuchttierchen: Megadrak, Floraking, König Leo, Eisdämon und Kampfrose. Außerdem fehlen ihm die Namen der letzten zehn Fragezeichenmonster und deren Zuchtplan.

TOTAL!:
Bei der Züchtung der gesuchten Ungeheuer kannst du dich an folgende Zusammenstellungen halten (siehe Tabelle).

Monster	Zuchtmonster
Megadrak	Drache (Drache) + Drache (Drache) oder Dragonkid (Drache) + Punkking (Slime) oder Dragonkid (Drache) + Slimeking (Slime)
Floraking	(Vogel + Pflanze)
König Leo	Paofant (Biest) + Paofant (Biest)
Eisdämon	Killerbot (Materie) + König Leo (Biest)
Kampfrose	(Pflanze) + Balamoth oder (Pflanze) + Draklord

Weitere Fragen, die von mehreren Lesern gestellt wurden:
1. Wie züchtet man einen Hornkäfer?
2. Kann man die Dämonenkönige fangen?
3. Wo ist Medusa zu finden, um sie mit Undoreal paaren zu können?
4. Aus welchen Zuchttieren zeugt man Skelgone?
5. Was hat es mit dem Ninja auf sich, der Terry heißt?

TOTAL!:
1. Verwendet einfach zwei Zahnkäfer (Insekt)!
4. Benutzt bei der Züchtung Undoreal (Drache) und Todesadel (Zombie)!

Game Boy Color

Philip Ruf kann sich die Schnittstelle an der Seite des Game Boy Colors nicht erklären und fragt nun per E-Mail, wozu sie gut ist.

TOTAL!:
Aller Wahrscheinlichkeit nach meinst du die mit „EXT." bezeichnete Buchse an der linken Seite der tragbaren Konsole. Sie dient dazu, zwei Game Boy Color mit einem entsprechenden Kabel zu verbinden (zu linken). Diese Verbindung nennt sich Link-Kabel und bringt dir bei einigen Spielen den Vorteil, dass du im dann zur Verfügung stehenden Zweispieler-Modus gegen einen Freund (er muss das gleiche Spiel besitzen) antreten kannst. Im Falle der beliebten *Pokémon*-Serie hast du somit die Möglichkeit, Pokémon zu tauschen.

Harvest Moon (SNES)

„Moonfeather" ist sich über die Funktion des hübsch anzusehenden Glockenbaums, den man bei einem Händler bekommen kann, nicht im Klaren. Weiß jemand Bescheid, was man damit machen muss?

Jet Force Gemini (N64)

Daniel Gloddek hat zu der Antwort von Stephan Grob, Ausgabe 9/00, noch eine zusätzliche Frage: „Wie schränkt man den Lärm ein, der den Bären so sehr quält? Besteht ein Zusammenhang mit der Floyd-Mission auf der MS Anubis? Ich schätze, man braucht die Expert-Medaille, richtig? Meine eigentliche Frage war übrigens, was ich im Steinbruch anstellen soll. Ich meine diese komische Maschine, die man mit Juwelen füttern muss, um einen Asteroiden oder so etwas Ähnliches zu zerstören. Vielleicht weiß ja jemand, was zu tun ist."

Kirby's Fun Pak (SNES)

Bastian Scholz fragt, ob es nötig ist, bei „The Great Cave Adventure" alle 60 Schätze zu bekommen, um das versteckte 9. Spiel, den Soundtest oder Milkyway Wishes zu erhalten. Wer kennt sich in Kirby's Abenteuer gut aus und mag Bastian helfen?

Legend of the River King (GBC)

„Biza von F-deNI" (15) hat seit längerer Zeit Probleme mit dem Guardian-Fisch. Sie hat schon den Baum gefällt und die Harfe gespielt. Nun steht sie vor dem Teich, in dem der heilige Fisch schwimmen soll. Nur kam der Guardian bislang leider nicht an den Angelhaken. Welchen Köder beziehungsweise welche Rute benötigt sie dafür? Biza würde sich wirklich riesig über eine Lösung freuen.

Mario Party (N64)

Bastian Scholz würde es gerne schaffen, mit dem Fly-Guy (im Minispielhaus) eine Runde durch den Raum zu fliegen. Was passiert, wenn es wirklich gelingt?

Helpline

Mystic Quest (GB)

Philip Ruf ist an einer Stelle in diesem Spiel angekommen, an der er nicht mehr weiterweiß. Er befindet sich in Davias Haus und soll dort angeblich die Zeus-Axt finden. Die Frage ist nun aber wie.

Operation: Winback (N64)

Daniel Gloddek fragt, wie die unterschiedlichen Handlungsstränge oder Routen zu Stande kommen, die im entsprechenden Test in TOTAL! 4/00 beschrieben werden? Etwa dadurch, dass man die einzelnen Level schnell durchspielt? Schön wäre eine Auflistung aller Handlungsstränge beziehungsweise unter welchen Umständen welche Teammitglieder wann sterben. Ist es eigentlich zu schaffen, dass alle überleben?



Perfect Dark (N64)

Lukas Steinberg sucht dringend Lösungen zu den Special Missions (Agent, Special Agent und Perfect Agent). Besonders „Mr. Blonds Rache" bereitet ihm Probleme. Was er auch versucht hat, Cassandra de Vries denkt nicht mal daran, zum Skedar-Gleiter mitzukommen. Wer kann Lukas mit einigen Levelbeschreibungen helfen?

Mitja Kononenko aus Berlin möchte uns (nach eigener Aussage) gerne mit der Frage quälen, die ihn und seinen gesamten Freundeskreis schon lange beschäftigt. Die Situation ist folgende: Sie haben, so weit sie wissen, alle Waffen im Spiel freigeschaltet. Bei all diesen Waffen konnten sie am Schießstand Gold erringen, und nun sollten, laut Beschreibung im Spiel, alle Cheats im Cheat-Menü „Klassische Waffen für Joanna im Solo-Modus" freigelegt sein. Doch das Problem ist nun, dass die zweite Waffe von oben in dem Menü noch nicht anwählbar ist. Was muss Mitja tun beziehungsweise welche Waffe muss er wo finden, damit die zweite klassische Waffe freigeschaltet wird?

Sacha Galgon würde sich über Ratschläge für die Challenge 20 und 21 freuen. Wer kann diese Level etwas beschreiben?

Pokémon Gelbe Edition (GBC)

Thorsten Schepp bittet um Antworten auf seine Fragen.

1. Wo finde ich die VM 03 (Surfer)?

2. Wie kann ich das Relaxo vor dem Wärterhäuschen zum Radweg von Prismania City fangen? Es hat nur noch die absolut minimalste Energie, um nicht besiegt zu werden, aber ich kann es mit dem Hyperball nicht fangen. Den Meisterball will ich mir ja für Nummer 150 aufheben. Es wäre nett, wenn mir jemand helfen könnte.



WWF Warzone (N64)

Sacha Galgon hat gehört, dass es in diesem Spiel einen geheimen Modus geben soll. Stimmt das, und wie schaltet man ihn frei?

Antworten

Chrono Trigger (SNES)

Sebastian Kimmig, Ausgabe 9/00:
Nico „Nocturn" Allgäuer kann die Fragen von Deepspeeddarkness beantworten.

1. Nachdem die Kette an der Mammon Machine aufgeladen wurde und ihr von Magus' Schwester wieder an das „End of Time" versetzt wurdet, müsst ihr nun in Robos Heimat zurückreisen. Im Arris Dome und im Gebäude mit dem zweiten Gate befinden sich Türen mit einem grünen Siegel. Stellt euch einfach davor und drückt A! Ihr werdet einige gute Gegenstände (Items) finden. Ist das geschafft, könnt ihr durch den Sewer Access zum Dome nahe Death Peak reisen. Öffnet ihr dort die obere Tür und redet mit den Geistern der Zeal-Bewohner (blaue Punkte), könnt ihr schließlich die Wings of Time in Empfang nehmen und zurück nach 12.000 B.C. reisen, wo ihr Zeuge der Zerstörung Zeals werdet.

2. Nachdem Zeal und Earthbound Village 1 vernichtet wurden, landet ihr im letzten Dorf. Ist die dortige Aufgabe vollbracht, ist Magus (Frog muss in der Gruppe sein) auf dem North Cape zu finden. Er wird versuchen, euch zu provozieren, ihr solltet den Kampf aber verweigern. Wenn ihr nun das Kap verlasst, schließt er sich an.

Dragon Quest Monsters (GBC)

Benedikt Preusche, Ausgabe 9/00:

1. Christina Schmitt und Peter Perner wissen über die Zuchtordnung Bescheid. Man kann die Endgegner züchten, und zwar folgendermaßen (siehe Tabelle).

Endgegner	Zuchtmonster
Big Eye	(Biest) + Megaauge
Statue	Golem + Golem
Skydrak	(Drache) + Phönix
Jamirus	Acuba + Buntvogel
Buntvogel	Eisfalke + Phönix
Phönix	(Vogel) + Gizmo
Dämon	Skelglada + Skelglada
Taurus	Hammer + Balamoth
Acuba	Grendel + Grendel
Grendel	(Teufel) + Maddrak

2. Die Monster der Fragezeichengruppe hat uns Björn Gryspeerdt aufgelistet. Denkt bitte daran, dass ihr diese speziellen Gesellen nicht fangen, sondern nur züchten könnt! (siehe Tabelle auf der gegenüberliegenden Seite)

7. Milaya im Sternenturnier zu besiegen, ist kein Problem, wenn ihr einen Goldslime (+ 30, Level 99) einsetzt. Bringt ihm folgende Fähigkeiten bei: Bazzu, All-Licht, Mystik, Blitzer, Big Bang, Gigaheil, Schläfer und Megaleben. Dazu nehmt ihr noch Deathking und Darkeye. (Hinweis: Goldslime lässt sich nach dem Sternenturnier im Besitztor – 4. Raum, rechts unten – gut weiterentwickeln. Die Punkkings dort lassen sich oft mit nur einem Filet fangen. Jedes besiegte Lavaslime-Monster bringt über 20.000

Helpline

Monster	Zuchtmonster
Draklord	Dämon (Zombie) + Megadrak (Drache)
Draklord 2	Draklord (Fragezeichen) + Gottdrak (Drache)
Hagon	Deathking (Zombie) + Erzking (Slime)
Sido	Jamirus (Teufel) + Kampfrose (Pflanze)
Balamoth	Hagon (Fragezeichen) + Yamata (Drache)
Zoma	Draklord (Fragezeichen) + Sido (Fragezeichen)
Pisaro	Duran (-) + Gottdrak (Drache)
Estark	Pisaro (Fragezeichen) + König Leo (Biest)
Mirudoras	Estark (Fragezeichen) + Goldslime (Slime)
Mudo	Balamoth (Fragezeichen) + Taurus (Biest)
Tamuha	Zoma (Fragezeichen) + Mirudoras (Fragezeichen)
Tamuha 2	Tamuha (Fragezeichen) + Skorpion (Insekt)
Tamuha 3	Tamuha 2 (Fragezeichen) + Mudo (Fragezeichen)
Darkdorem	Tamuha 3 (Fragezeichen) + Watabo (Fragezeichen)
Mirudoras 2	Mirudoras (Fragezeichen) + Denzaurus (Drache)

Erfahrungspunkte, und jede Paarung des Goldslimes mit einem Punkking (Level 40 oder höher) erhöht den Pluswert des Goldslimes um vier Punkte.

Tobias Hoffmann, Ausgabe 10/00:
1. Wie man den Monstermaster besiegt, beschreibt Florian Schulze aus Elshoff: „Ich benutze zwei Monster mit vielen HP (ab 600 aufwärts) und dazu ein Monster, das die Technik „Allheiler" beherrscht und zudem viele MP besitzt. Während die ersten beiden ständig angreifen, lasse ich das dritte Monster andauernd Allheiler ausführen." Ergänzend liefert Paul Erdtmann eine kurze Auflistung starker Techniken: Madante, Mega X, Blitzer, Megaexplo, Terraflamme, Lichtatem, Multi, Dark Wave, Vierfach, Gigasworld, Dämonhieb, Massaker. Weitere Techniken (gegen Goldslime): Slimetod, Gigasworld, Madante, der ganz normale Angriff, 1. Schlag, Metakill, Dämonhieb, Kamikaze, Tackle, Attacke, Hilferuf.

Final Fantasy III (SNES)

Bren, Ausgabe 9/00:
Martin Lingnau und Markus Straube wissen leider auch nichts Genaueres über die Sidestory zu Siegfried, aber er ist im Kolosseum in einem Nebenraum zu finden.

Harvest Moon GB (GBC)

Christopher Beckers, Ausgabe 9/00:
Mihael Ivic aus Hannover schrieb per E-Mail: „Um an die Werkzeuge Sichel und Hacke zu gelangen, die die Kobolde in der Höhle für euch geschärft haben, müsst ihr den Game Boy ausschalten, das *Harvest Moon GB*-Modul aus dem Schacht ziehen und dann zwölf Stunden (für die Sichel) beziehungsweise 24 Stunden (für die Hacke) warten. Wenn die Zeit vorüber ist, dann geht zum Werkzeugschuppen! Schon liegen die verbesserten Arbeitsgeräte auf ihrem Platz." Die Kobolde meinen also nicht zwölf oder 24 Spielstunden, sondern ‚echte' Stunden. Was diese Maßnahme für einen Sinn haben soll, können wir euch auch nicht sagen – offensichtlich ist da jedenfalls keiner zu entdecken.

The Legend of Zelda – Link's Awakening (GB)

Andrea Nagel, Ausgabe 9/00:
Sven Ziegler verweist zu Recht auf TOTAL! 6/00, in der die Djinn-Grotte ausführlich beschrieben wird. Da die DX-Version des Spiels inhaltsgleich mit der farblosen Variante ist, gelten die Hinweise natürlich für beide Module. Nun aber trotzdem noch einmal kurz das Wichtigste: Zwischen den zwei rot markierten Räumen auf der abgebildeten Karte befindet sich der Endboss. Um zu ihm zu kommen, ist es wichtig, alle Schlüssel gefunden zu haben. Besonders schwierig sind die Schlüssel mit den Geistern aufzuspüren, die sich stets entgegen der eigenen Laufrichtung bewegen. Ihr müsst ihnen entgegenlaufen, dann ihnen den Rücken zukehren und anschließend eine Wirbelattacke mit dem Schwert ausführen, um sie zu bezwingen. Des Weiteren benötigt ihr den Schlüssel für die Tür beim Endboss. Diesen bekommt ihr im Raum mit dem eingesperrten Hasen, dem Skelettritter und der Fledermaus. Ihr solltet zuerst den Hasen besiegen, indem ihr ihm eine Vase auf den Kopf schmeißt. Danach folgt die Fledermaus und zum Schluss der Skelettritter. Wenn alle erledigt sind, erscheint die Truhe mit dem Schlüssel. Der Rest sollte dann kein Problem mehr sein.

Der Djinn (Endboss):
Wartet, bis der Djinn aus der Vase kommt, und lauft an der unteren Wand hin und her! Er wird euch nicht erwischen. Nach dieser Phase verschwindet er in seiner Vase. Bringt sie nun mit einem Schwertschlag zum Stillstand, hebt sie auf und donnert sie gegen die Wand! Danach wiederholt er seine Attacke. Nachdem ihr seine Behausung zum zweiten Mal an die Wand geschmettert habt, ist die Vase kaputt. Ladet euer Schwert auf und versucht, den Djinn zu treffen! Wenn er mit seinen Feuerbällen wirft, lauft ihr einfach unterhalb der Fackeln herum, damit ihr nicht getroffen werdet. Nach diesem Schema kämpft ihr mit ihm bis zum Sieg.

Mario Party (N64)

Stefan Hegma, Ausgabe 8/00:
Zu der Antwort von Sven Ziegler in Ausgabe 10/00 (Seite 90) schrieb uns Daniel Gloddek, dass die Lösung so nicht ganz richtig ist. Sorry, wahrscheinlich lag es an einem Übertragungsfehler! Das Brett „Magma Mountain" schaltet ihr frei, wenn ihr auf jedem der sechs Standardspielbretter einmal Superstar geworden seid. Anschließend könnt ihr dann für 1.000 Münzen im Laden das Spielfeld kaufen. „Eternal Star" bekommt ihr, wenn ihr 100 Sterne gesammelt habt. Richtig war, dass ihr den Abspann erwerben könnt, wenn ihr es geschafft habt, auf den beiden neuen Brettern Superstar zu werden.

Pokémon Gelbe Edition (GBC)

Nils Mehl, Ausgabe 10/00:
Unser Stammleser-Duo Markus ‚Digdri' Straube und Martin ‚RED' Lingnau haben sich mit den Fragen von Nils beschäftigt und sind zu folgenden Lösungen gekommen:
1. Eigentlich ist es viel schwieriger, den Schlüssel zu finden, als die dazugehörige Tür. Denn direkt neben dem „ausgebrannten Haus" befindet sich eine abgeschlossene Arena, die sich mit dem Schlüssel öffnen lässt. Darin dürft ihr dann Pyro herausfordern und den siebten Orden gewinnen.
2. Der Witz an Vulpix ist ja gerade, dass ihr es in dieser Edition nur in der Spielhalle bekommt. Ihr könnt es nicht fangen.
3. Enton und Entoron haben sich in der *Gelben Edition* ziemlich gut versteckt. Auf der Route 6 oberhalb von Orania City könnt ihr die

Helpline

beiden finden. Allerdings müsst ihr ein Pokémon mit der Fähigkeit „Surf" mitbringen, denn die beiden Gesuchten halten sich nur in dem kleinen See über der Stadt auf. Entoron ist sehr viel seltener als Enton, und somit solltet ihr euch gut überlegen, ob ihr nicht lieber ein Enton trainiert, bis es sich weiterentwickelt hat.

4. Grundsätzlich gilt, dass fast alle Pokémon, die durch Steine entwickelt werden, nichts mehr von dem lernen, was ihre Grundstufen erlernen können. Ausnahmen: Nidoking und Nidoqueen können auf Level 50 jeweils noch eine Attacke (Bodyslam beziehungsweise Fuchtler) lernen, die all ihre Vorstufen nicht erlernen können. Dies gilt auch für Austos, das auf Level 50 „Dornenkanone" lernt und Kokowei, das auf Stufe 28 „Stampfer" zu seinen Fähigkeiten hinzuaddiert. Natürlich macht auch Evoli eine Ausnahme, indem es bei jeder der drei Entwicklungsmöglichkeiten völlig verschiedene Angriffe erlernen kann. Pixi kann sein Können in seiner Form aber nicht mehr ausbauen (außer natürlich durch TMs).

5. In Rollenspielen sind Cheats wie Tastenkombinationen und Ähnliches meist unüblich, Schummelcodes gibt es aber zuhauf. Allein das XploderGB-Modul enthält eine ganze Palette solcher Parameter.

Secret of Mana (SNES)

Tarek Al-Malat, Ausgabe 4/00:

Sacha Galgon weiß eine Antwort auf die erste Frage von Tarek.

1. Es gibt wirklich von jeder Waffe eine Mana-Version. Habt ihr alle Orbs einer Waffe gefunden, wird aus dem letzten Orb die Mana-Waffe geschmiedet, zum Beispiel wird aus dem Schwert das Mana-Schwert, aus dem Speer wird der Mana-Speer etc.

Stranded Kids (GBC)

Nicole Bohnen, Ausgabe 8/00:

Christina Schmitt möchte die Fragen von Nicole beantworten. Das Sternjuwel findet ihr am Nordstrand der Insel. Das ist der Strand, wo ihr nach dem Sturm mit dem Floß gelandet seid. Das Dreiecksjuwel bekommt ihr so: Bei der augenlosen Statue befindet sich eine Steinplatte. Diese müsst ihr mit Wasser aus der Feldflasche reinigen, um das Bild darauf betrachten zu können. Es ist eine Karte abgebildet, auf der ein Kreuz den Ort (die Wüste) markiert, an den ihr nun gehen müsst. In der Wüste gibt es im Sand mehrere Gruppen von Statuen. Nun solltet ihr einfach alle Statuen ansehen. Bei der richtigen bemerkt das Kind ein Juwel in Form eines Auges, das ihr mit dem Hammer herausschlagen könnt. Dieser Stein muss dann in die augenlose Statue eingesetzt werden. Es erscheint ein Übergang zu einer kleinen Insel, auf der das Dreiecksjuwel liegt. Den Palastschlüssel benötigt ihr, um in den Palast zu kommen (logisch!), der nach dem Einsetzen aller Edelsteine (mit Ausnahme des Mondjuwels) erschienen ist. Der Palast befindet sich an dem Ort, zu dem ihr am Anfang des Spiels den kleinen Affen mit dem geklauten Rucksack verfolgt habt. Im Schloss findet ihr dann das Mondjuwel.

Super Mario 64 (N64)

Chris Breuer, Ausgabe 9/00:

Sven Ziegler hat sich die Mühe gemacht und uns eine sehr ausführliche Beschreibung zum Thema Ostereier in diesem Spiel geschickt: „Sicherlich gibt es Ostereier in *SM 64*. Dies ist allerdings abhängig von der modulinternen Uhr des Spiels. Sie sind nur zu finden, wenn ihr das Spiel am 1. April kurz nach zwölf Uhr in den Schacht des N64 steckt. Dann sind sie nämlich gleich im ersten Level oben auf der Luftinsel unter dem Baum zu finden." ... An alle unerfahrenen *SM 64*-Spieler: Die Eierchen sind nicht wirklich da. Genauso ist es ein Gerücht, dass man im fünften Level rechts oben in einem Supermarkt auf Elvis trifft, der sich an der Wursttheke mit dem Schmied über Nietenjacken unterhält. ;-)



Super Smash Bros. (N64)

Klaus Schubert, Ausgabe 5/00:

Zur Antwort von Peter Düringer aus TOTAL! 7/00 teilt uns Bastian Scholz (14) per E-Mail mit, dass es einen wesentlich einfacheren Lösungsweg gibt. Die Zielscheibe unten rechts zerstört ihr nämlich besser, indem ihr euch danebenstellt (eine Mauer ist zwischen Yoshi und der Zielscheibe), den A-Knopf drückt und den Analogstick nach rechts antippt. Wichtig ist dabei, dass der Stick wirklich nur angetippt wird. Wenn ihr ihn zu lange gedrückt haltet, streckt Yoshi die Zunge raus. Danach geht ihr auf die fahrende Plattform unter der untersten festen Plattform und springt von dort zur letzten Scheibe. Wiederum wichtig: Diese Scheibe muss als letzte zerstört werden, da ihr danach abstürzt.

Terranigma (SNES)

Nadine Mandryka, Ausgabe 9/00:

Christina Schmitt hat mit der Frage von Nadine ein Problem. Die Stadt Loire liegt nämlich nicht in Spanien, sondern in Frankreich – und dort ist es ja auch schön. Außerdem gibt es im Schloss von Loire wahrscheinlich keinen Endgegner. Sie vermutet deshalb, dass Nadine das Schloss Torronia meint, denn das liegt in Spanien. Die Endgegnerin dieser Welt ist die Hadeshexe. Um diese wirklich fiese Gegnerin zu besiegen, muss euer Charakter mindestens Level 25 erreicht haben (wenn er das noch nicht hat, muss er im Vorfeld noch mehr trainiert werden). Seid ihr stark genug, könnt ihr versuchen, die Hexe zu besiegen. Im Kampf solltet ihr den schwebenden Juwelen unbedingt ausweichen, und wenn die Hexe mit ihrem Totenschädel wirft, mit dem Blitzstich oder Funkenflug angreifen.

Nico „Nocturn" Allgäuers Lösung sieht ein wenig anders aus. Um die Hexe zu besiegen, bieten sich folgende Möglichkeiten an: Der Held sollte mit der Lichtlanze (könnt ihr in Luran finden) ausgerüstet sein. Obwohl sie schwächer als der Eispickel ist, bietet das Lichtelement einen unschätzbaren Vorteil. Außerdem sollten Atomringe (aus Loire) und Sonnenringe verwendet werden. Am besten benutzt ihr die Stichattacke, um nicht von den Juwelen verletzt zu werden.

WCW Mayhem (N64)

Torbjörn Nunius, Ausgabe 7/00:

Sacha Galgon kennt die Tastenkombination, die ihr anwenden müsst, wenn ihr den Finishing-Move von Buff Bagwell machen wollt. Der Buff Blockbuster wird wie jeder andere Finishing-Move auch ausgeführt, wenn die Anzeige gefüllt ist und der Rand der Anzeige blinkt. Greift dann den Gegner mit B und bewegt kurz den Stick! Allerdings könnt ihr nicht, wie Buff Bagwell es im realen Ring tut, den Buff Blockbuster vom Top Rope aus anwenden.

LEXIKON DER VIDEOSPIELFACHBEGRIFFE

Willkommen zum zweiten Teil unseres Fachlexikons! In dieser kleinen Übersicht möchten wir euch die Möglichkeit geben, euer Videospielwissen zu vervollständigen. Wir erklären die wichtigsten Fachbegriffe rund um euer liebstes Hobby. Und nun viel Spaß mit unserem Lexikon!



Kollisionsabfrage Berechnungsstatus beim Aufeinandertreffen zweier Objekte
(Key-)Konfiguration Tastenbelegung
Lap Runde (bei Rennspielen)
Launch Stapellauf, Start, Veröffentlichungszeitpunkt
Level Ebene, Spielabschnitt
Levelcode eingeschränktes Passwort: Ein Levelcode beinhaltet im Gegensatz zu einem Passwort einzig und allein die Information, um welchen Level es sich handelt
Levelskip Levelsprung, Überspringen eines Levels
Line-up Produktliste (eines Herstellers)
Link-Kabel Verbindungskabel zwischen zwei Konsolen für einen Zwei- oder Mehrspieler-Modus
Logo Firmen-, Programmierer- oder Herstellersymbol
Low-Res (Low Resolution) geringe Bildschirmauflösung (wenig einzelne Bildpunkte)
Manga japanisches Zeichenheft (Comic)
manual von Hand, eigenhändig; Spielanleitung; nicht automatische Schaltung bei Rennspielen
Map Levelkarte, Übersichtskarte
Menü Auswahlliste
Modul Spielkassette
Modulspeicher Speicherplatz für Spielstände oder Highscores in der Spielkassette
Modus Art und Weise, Spielart
Motion Capturing Verfahren zur Digitalisierung der Bewegungen eines Menschen zwecks Übertragung auf einen Spielcharakter oder eine Spielfigur (zur realistischen Nachahmung des Bewegungsablaufs)
Move Bewegung oder Attacke
Multiplayer-Modus Mehrspieler-Modus
Nitro zusätzliche Schubkraft, auch Turbo
NTSC amerikanische und japanische Fernsehnorm
Options/Optionen Wahlmöglichkeiten, Einstellungsmöglichkeiten (meist ein Menü mit spielrelevanten Daten)
Pad Bedienelement (Controller)
PAL europäische Fernsehnorm
Paralax-Scrolling sich unterschiedlich schnell vorbeibewegende Hinter- und/oder Vordergrundebenen im Spiel
Pixel kleinster darstellbarer Bildpunkt
Polygon Vieleck
Port Anschlussbuchse
Power Up Energieerweiterung oder -auffrischung
Protagonist Hauptdarsteller, zentrale Gestalt, Held, Charakter
Rank Rang, Stufe, Status
Release Veröffentlichung(sdatum)
rendern berechnen; ein am Computer erstelltes Objekt oder eine Szene (Landschaft, Gebäude) mit Texturen und Lichteffekten versehen (meist, um Realitätsnähe zu erzeugen)
Restart Point bestimmte Stelle in einem Level, von der aus man nach einem Lebensverlust neu startet
RGB (rot, grün, blau bzw. red, green, blue) Lichtfarben ohne Schwarz; Fernsehbild-Farbdarstellung, digitales Bildfarbformat
Roster Verzeichnis, Plan, Aufstellungsplan (z. B. Teamroster bei Mannschaftsspielen)
Round (Kampf-)Runde
RPG Role Playing Game; Rollenspiel
Rumble Pak Rütteleinheit zur Vibration des Pads
SECAM französische Fernsehnorm
Score (Spiel-)Stand, Spielergebnis
Screen Bildschirm
Screenshot Bildschirmfoto
scrollen blättern, das Bewegen des Bildschirminhalts (vertikal oder horizontal)
Secret Geheimnis
Select Funktionstaste am Controller
selektieren, select auswählen
Shield (Schutz-)Schild, Energieschild
Shoot 'em Up wörtlich: „Schieß' sie ab!" (Genrebezeichnung); Spiel, in dem geschossen wird (meist ein Weltraumspiel)
simultan gleichzeitig
sliden rutschen, gleiten
Slow Motion Zeitlupe
Smartbomb starke Bombe; vernichtet alle sichtbaren Klein-Gegner auf einen Schlag
Soundsample akustisches Schnipsel, eingeflochtenes Geräusch
Special-Move außergewöhnliche Attacke; wird meist durch eine Tastenkombination ausgelöst
Spell Zauberspruch
Splitscreen geteilter Bildschirm (horizontal oder vertikal) im Zweispieler-Modus
Stage Schauplatz, Abschnitt
Stamina Widerstandsfähigkeit, allgemeine Energie (keine Lebensenergie)
Stats Statistiken
Stick Steuerknüppel
Storyline (Hintergrund-)Geschichte des Spiels
Teleporter Materietransporter, Beamer
Terminal vernetzter Rechner (Computer)
Textur/texturieren (Farb-)Muster auf Oberflächen/das Belegen von Gittermodellen mit (Farb-)Mustern
Time Limit Zeitbegrenzung
Time Trial Test, Probe (meist Zeitrennen)
Timing Zeitgefühl
Tournament Turnier
Track musikalisch: Musikstück; Rennstrecke (Race Track)
User Anwender, Benutzer, Spieler
versus gegen (Versus-Mode: Zweispieler-Simultanmodus)
Volume Volumen, Umfang, Lautstärke; Bezeichnung für Festplatten bei Computern
Weapon Waffe
∞ mathematisches Zeichen für unendlich



Helpline-Special

Lufia (Lufia II – Rise of the Sinistrals/US) (SNES)

Vielen Dank für die umfangreichen Beiträge an Samuel Locher, Stephan Behncke, Martin Stutzig und Klaus Verringer!

Lösungen

Juwelen (Ahnenhöhle)

Der folgenden Auflistung könnt ihr entnehmen, welche Juwelen ihr mit in die Ahnenhöhle nehmen könnt und wo ihr sie im Einzelnen findet.

Juwel	Fundort
Satyrjuwel	Mit Glück erhaltet ihr dieses Juwel nach dem Kampf gegen den Satyrfisch.
Camujuwel	Mit Glück erhaltet ihr dieses Juwel nach dem Kampf gegen Camu.
Erdjuwel	Kämpft mehrmals gegen Tartona oder Sargnagel!
Wirbeljuwel	Kämpft mehrmals gegen den Echsenprinz!
Düsterjuwel	Kämpft mehrmals gegen Ratz, Höllenbote oder Nosferato!
Donnerjuwel	Kämpft mehrmals gegen Donnerbestie!

Der Fluchbogen

Dieser Bogen kann nur von Artea getragen werden. Befreit ihr ihn von seinem Fluch, erhält Artea durch ihn ihre stärkste Bogenwaffe.

Amonschwert

Dieses Schwert ist im Spiel nicht zu finden. Es handelt sich nicht um eine existierende Waffe.

Glutschwert

Das Glutschwert ist tatsächlich in einer blauen Truhe in der Ahnenhöhle zu finden.

Tablonsaft

Ihr könnt diesen Saft nicht kaufen oder finden. Es wird lediglich vom ihm berichtet, und zwar, dass er aus verschiedenen Säften bestünde.

Eronschild und Eronhut

Im Königreich Lunaria in einer Höhle im Nordwesten sind der Schild und der Hut in den Truhen B und C versteckt. Bekommen könnt ihr diese Gegenstände aber erst, wenn ihr den Hammer schon gefunden habt.

Laden in Chadda

Sobald ihr in Chadda angekommen seid, solltet ihr einkaufen gehen. Da Chadda kurze Zeit später vernichtet wird, besteht also nur zu Beginn die Möglichkeit, dort Waffen und anderes zu erwerben.

Topausrüstung für Guy

Die komplette Antikrüstung für den Charakter Guy besteht aus den Teilen Ahnenschwert, Antikrüstung, Antikschild und Antikhelm. Ihr erhaltet Schwert, Rüstung und Helm nach zahlreichen Kämpfen mit Megazyklop, Sensenmann, Höllenbote und Sphinx. Der Schild ist die Belohnung (ihr müsst ihn euch wünschen) für die acht Dracheneier, die ihr dem Eierdrachen gebracht habt.

Selans Ehering

Selan kann einen Ehering tragen, den es in der Ahnenhöhle zu finden gibt. Dieser Schmuck hat den Zweck, dass Selan fortan alle Waffen, Items und Rüstungen für die Hälfte des normalen Preises erwerben kann.

Action-Replay-Codes

Stephan Behncke und Martin Stutzig sind Meister im Umgang mit dem Action Replay. Sie haben sich das gute *Lufia* vorgeknöpft und allerhand Codes zusammengetragen, die wir euch hiermit komplett präsentieren können. Zunächst noch ein paar Hinweise zur Anwendung und Art der Action-Replay-Codes.

- Die Codes können nur einzeln verwendet werden.
- Items, die ihr euch durch einen Code geholt habt, erscheinen am Ende der Inventarliste.
- Wenn ihr mehrere Items haben wollt, müsst ihr die Inventarliste sortieren, dann abspeichern und dann einen weiteren Code eingeben.



Waffen:

7E0B 0169	Hitzeschwert
7E0B 016A	Lichtschwert
7E0B 016C	Gadesklinge
7E0B 016D	Zenitschwert
7E0B 016E	Polschwert
7E0B 016F	Glutschwert
7E0B 0179	Megaaxt
7E0B 0188	Phönixstab
7E0B 0191	Luftpeitsche
7E0B 0198	Wasserspeer
7E0B 0199	Drachenspeer

Rüstungen und Kleidung:

7E0B 01E0	Wunderpanzer
7E0B 01E1	Listrüstung
7E0B 01A4	Schürze
7E0B 01A5	Kleid
7E0B 01A6	Leinenmantel
7E0B 01A7	Laborkittel
7E0B 01A8	Lederweste
7E0B 01A9	Minirock
7E0B 01AA	Robe
7E0B 01AB	Leinenweste
7E0B 01AC	Mantel
7E0B 01AD	Lederrüstung
7E0B 01AE	Federweste
7E0B 01AF	Federrüstung
7E0B 01B0	Camurüstung
7E0B 01B1	Labberkutte
7E0B 01B2	Maßanzug
7E0B 01B3	Kettenpanzer
7E0B 01B4	Engelsflügel
7E0B 01B5	Eisenpanzer
7E0B 01B6	Toga
7E0B 01B7	Kettenhemd
7E0B 01B8	Leinenpanzer
7E0B 01B9	Steinpanzer
7E0B 01BA	Superrobe
7E0B 01BB	Plattenhemd
7E0B 01BC	Eisenhemd
7E0B 01BD	Metallpanzer
7E0B 01BE	Seidentoga
7E0B 01BF	Silberweste
7E0B 01C0	Federjacke
7E0B 01C1	Eisenmantel
7E0B 01C2	Silberpanzer
7E0B 01C3	Kraftjacke
7E0B 01C4	Seidenanzug
7E0B 01C5	Eisenrüstung
7E0B 01C6	Kraftumhang
7E0B 01C7	Zauberbikini
7E0B 01C8	Silberrobe
7E0B 01C9	Abendkleid
7E0B 01CA	Metallkutte
7E0B 01CB	Platinpanzer
7E0B 01CC	Seidenrobe
7E0B 01CD	Lebenspanzer
7E0B 01CE	Kristallhemd
7E0B 01CF	Kristallrobe
7E0B 01D0	Heilpanzer
7E0B 01D1	Eisenjacke
7E0B 01D2	Todespanzer (verflucht)
7E0B 01D3	Todespanzer
7E0B 01D4	Eronanzug
7E0B 01D5	Glanzrüstung
7E0B 01D6	Glitzerhemd
7E0B 01D7	Kraftrobe
7E0B 01D8	Magiepanzer
7E0B 01D9	Götterrobe
7E0B 01DA	Geisterkleid
7E0B 01DB	Glitzerkleid
7E0B 01DC	Superpanzer
7E0B 01DD	Antikrüstung
7E0B 01DE	Zirkonpanzer
7E0B 01DF	Zirkonkutte
7E0B 01E2	Götterrüstung
7E0B 01E3	Waschbrett
7E0B 012C	Zornschärpe
7E0B 019A	Luftumhang
7E0B 019B	Lufthemd

Schilde:

7E0B 0106	Feuerschild
7E0B 0107	Wasserkralle
7E0B 0108	Blitzschild
7E0B 0109	Kryptoschild
7E0B 010B	Reflektor (verflucht)
7E0B 010C	Reflektor
7E0B 010D	Apronschild
7E0B 01E5	Lederschild
7E0B 01E6	Rundschild
7E0B 01E7	Minischild
7E0B 01E8	Holzschild
7E0B 01EB	Schutzschild
7E0B 01EC	Lederkralle
7E0B 01ED	Bronzeschild
7E0B 01EF	Abwehrschild
7E0B 01F0	Tektokralle
7E0B 01F1	Steinschild
7E0B 01F3	Fayzaschild
7E0B 01F4	Riesenschild
7E0B 01F5	Langschild
7E0B 01F6	Silberschild
7E0B 01F7	Rosenschild
7E0B 01F8	Bärenschild
7E0B 01F9	Holeröschild
7E0B 01FA	Eronschild
7E0B 01FB	Tektoschild
7E0B 01FC	Goldkralle
7E0B 01FD	Goldschild
7E0B 01FE	Platinkralle
7E0B 0101	Runenkralle
7E0B 0102	Ritterschild
7E0B 0103	Zirkonkralle
7E0B 0104	Zirkonschild
7E0B 0105	Antikschild
7E0B 010A	Megaschild
7E0B 010E	Götterschild

Kopfbedeckungen:

7E0B 013B	Solarhelm

7E0B 013C	Donnerturban
7E0B 013D	Aquahelm
7E0B 013E	Eishaarband
7E0B 0140	Haarnadel
7E0B 0110	Pudelmütze
7E0B 0111	Mütze
7E0B 0112	Leinenhelm
7E0B 0113	Haarband
7E0B 0114	Stirnband
7E0B 0115	Lederhelm
7E0B 0116	Yethelm
7E0B 0117	Baskenmütze
7E0B 0118	Glasmütze
7E0B 0119	Holzhelm
7E0B 011A	Narrenkappe
7E0B 011B	Bronzehelm
7E0B 011C	Steinhelm
7E0B 011D	Zylinder
7E0B 011E	Zornhelm
7E0B 011F	Eisenhelm
7E0B 0120	Sturzhelm
7E0B 0121	Turban
7E0B 0122	Eisenmütze
7E0B 0123	Riesenhelm
7E0B 0124	Riesenturban
7E0B 0125	Glaszylinder
7E0B 0126	Stahlhelm
7E0B 0127	Felshelm
7E0B 0128	Jutehelm
7E0B 0129	Schattenhut
7E0B 012A	Eiszylinder
7E0B 012B	Silberhelm
7E0B 012D	Silberhut
7E0B 012E	Eronhut
7E0B 012F	Stirnreif
7E0B 0130	Goldhelm
7E0B 0131	Goldband
7E0B 0132	Platinband
7E0B 0133	Platinhelm
7E0B 0134	Kristallhut
7E0B 0135	Kristallhelm
7E0B 0136	Geistermütze
7E0B 0137	Schutzhelm
7E0B 0138	Zirkonband
7E0B 0139	Zirkonhelm
7E0B 013A	Antikhelm
7E0B 013F	Legendenhelm
7E0B 0141	Glanzhelm
7E0B 0142	Götterhelm
7E0B 0196	Eselsmütze

Ringe:

7E0B 0164	Diamantring
7E0B 0165	Meeresring
7E0B 0167	Ehering
7E0B 0145	Glasring
7E0B 0146	Ohrring
7E0B 0147	Jaguarring
7E0B 0148	Kraftring
7E0B 0149	Muskelring
7E0B 014A	Schutzring
7E0B 014B	Psychoring
7E0B 014C	Hexenring
7E0B 014D	Feuerring
7E0B 014E	Wasserring
7E0B 014F	Eisring
7E0B 0150	Donnerring
7E0B 0151	Wutring
7E0B 0152	Wunderring
7E0B 0153	Echoring
7E0B 0154	Powerring
7E0B 0155	Trickring
7E0B 0156	Speedyring
7E0B 0157	S-Feuerring
7E0B 0158	S-Wasserring
7E0B 0159	S-Eisring
7E0B 015A	S-Donnerring
7E0B 015B	S-Kraftring
7E0B 015C	S-Psychoring
7E0B 015D	S-Schutzring
7E0B 015E	S-Hexenring
7E0B 015F	Zombiering
7E0B 0160	Raketenring
7E0B 0161	Geisterring
7E0B 0162	Couragering
7E0B 0163	S-Wunderring
7E0B 0166	Drachenring
7E0B 0168	Eierring
7E0B 0195	Nasenring

Juwelen:

7E0B 0176	Wasserjuwel
7E0B 0177	Donnerjuwel
7E0B 0178	Erdjuwel
7E0B 0179	Wirbeljuwel
7E0B 017A	Düsterjuwel
7E0B 017B	Flutjuwel
7E0B 0182	Satyrjuwel
7E0B 0183	Camujuwel
7E0B 0184	Spinnenjuwel
7E0B 0185	Gorganstein
7E0B 0187	Düsterauge
7E0B 0188	Silberauge
7E0B 0189	Goldauge
7E0B 0169	Pferdestein
7E0B 016A	Adlerstein
7E0B 016B	Löwentatze
7E0B 016C	Bienenstein
7E0B 016D	Kobrastein
7E0B 016E	Krebsstein
7E0B 016F	Kürbisjuwel
7E0B 0170	Einhornjuwel
7E0B 0171	Ninjajuwel
7E0B 0172	Samujuwel
7E0B 0173	Flederstein
7E0B 0174	Hydrastein
7E0B 0175	Feuerjuwel
7E0B 017C	Magmastein
7E0B 017D	Hadesjuwel (verflucht)
7E0B 017E	Hadesjuwel
7E0B 017F	Gorgonstein
7E0B 0180	Minnestein
7E0B 0181	Krakenstein
7E0B 0186	Lichtjuwel

Säfte:

7E0B 0111	Lebenssaft
7E0B 0112	Zaubersaft
7E0B 0113	Kraftsaft
7E0B 0114	Speedysaft
7E0B 0115	Psychosaft
7E0B 0116	Mutschub
7E0B 0117	Birnensaft
7E0B 0118	Zitronensaft
7E0B 0119	Limonensaft
7E0B 011A	Pflaumensaft
7E0B 011B	Apfelsaft

Bälle:

7E0B 011C	Komaball
7E0B 011D	Wirbelball
7E0B 011E	Frostball
7E0B 011F	Nebelball
7E0B 0120	Eisball
7E0B 0121	Feuerball
7E0B 0122	Terrorball

Früchte:

7E0B 012E	Wunderfrucht
7E0B 012F	Götterfrucht
7E0B 0130	Sonnenfrucht
7E0B 0131	Mondfrucht
7E0B 0132	Nachtfrucht
7E0B 0133	Sternfrucht
7E0B 0134	Feuerfrucht
7E0B 0135	Zauberfrucht

Stichwaffen:

7E0B 0136	Lufiaschwert
7E0B 0138	Messer
7E0B 0139	Obstmesser
7E0B 013A	Degen
7E0B 013B	Kampfmesser
7E0B 013C	Dolch
7E0B 013D	Krabbeltöter
7E0B 013E	Langmesser
7E0B 013F	Kurzschwert
7E0B 0140	Lichtmesser
7E0B 0141	Kukri
7E0B 0142	Gladius
7E0B 0143	Frostdegen
7E0B 0144	Schimitar
7E0B 0145	Todesschwert (verflucht)
7E0B 0146	Todesschwert
7E0B 0147	Buttermesser
7E0B 0148	Eisenschwert
7E0B 0149	Feuerdolch
7E0B 014A	Kampfdegen
7E0B 014B	Langschwert
7E0B 014C	Amokklinge (verflucht)
7E0B 014D	Amokklinge
7E0B 014E	Multischwert
7E0B 014F	Steinbrecher
7E0B 0150	Breitschwert
7E0B 0151	Estok
7E0B 0152	Silberdegen
7E0B 0153	Feuerschwert
7E0B 0154	Dekarschwert
7E0B 0155	Duplexklinge
7E0B 0156	Nervendolch (verflucht)
7E0B 0157	Nervendolch
7E0B 0158	Glücksdegen (verflucht)
7E0B 0159	Glücksdegen
7E0B 015A	Aquaschwert
7E0B 015B	Feuersäbel
7E0B 015C	Glücksklinge (verflucht)
7E0B 015D	Glücksklinge
7E0B 015E	Nebeldegen
7E0B 015F	Knallschwert
7E0B 0160	Frostschwert
7E0B 0161	Tektoschwert
7E0B 0162	Flugtöter
7E0B 0163	Weiheschwert
7E0B 0164	Megaschwert
7E0B 0165	Runendegen
7E0B 0166	Ahnenschwert
7E0B 0167	Echsenex
7E0B 0168	Eronschwert
7E0B 016B	Mythenklinge
7E0B 0170	Eierschwert
7E0B 0194	Speer
7E0B 0195	Dreizack
7E0B 0196	Hellebarde
7E0B 0197	Megalanze
7E0B 0192	Zornmesser
7E0B 0198	Holzschwert
7E0B 01AC	Dekoschwert

Weitere Waffen:

7E0B 0171	Franshiska
7E0B 0172	Donneraxt
7E0B 0173	Handaxt
7E0B 0174	Bronzeaxt
7E0B 0175	Flugaxt
7E0B 0176	Regenaxt
7E0B 0177	Riesenaxt
7E0B 0178	Zirkonaxt
7E0B 0179	Megaaxt
7E0B 017A	Keule
7E0B 017B	Rute
7E0B 017C	Stab
7E0B 017D	Todesrute (verflucht)
7E0B 017E	Todesrute
7E0B 017F	Komarute
7E0B 0180	Riesenstab
7E0B 0181	Geisterstab
7E0B 0182	Morgenstern
7E0B 0183	Hammerrute
7E0B 0184	Kristallstab
7E0B 0185	Silberrute
7E0B 0186	Zirkonstab
7E0B 0187	Zirkonflegel
7E0B 0189	Peitsche
7E0B 018A	Draht
7E0B 018B	Kette
7E0B 018C	Aquapeitsche
7E0B 018D	Klingenrute
7E0B 018E	Reitpeitsche
7E0B 018F	Megapeitsche
7E0B 0190	Zirkonrute
7E0B 0192	Hackebeil (verflucht)
7E0B 0193	Hackebeil
7E0B 019A	Schraubstock
7E0B 019B	Komahieb
7E0B 019C	Foruga
7E0B 019D	Schrauber
7E0B 019E	Komasalve
7E0B 019F	Egoschrauber
7E0B 01A0	Armbrust
7E0B 01A1	Frostbogen
7E0B 01A2	Fluchbogen (verflucht)
7E0B 01A3	Arteas Bogen
7E0B 0193	Egopeitsche
7E0B 0194	Drachentöter

Iris-Items:

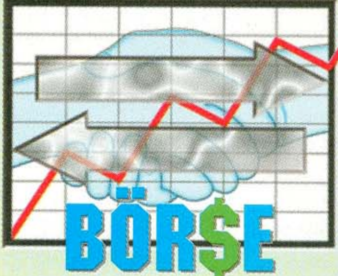
7E0B 019C	Irisschwert
7E0B 019D	Irisschild
7E0B 019E	Irishelm
7E0B 019F	Irispanzer
7E0B 01A0	Irisring
7E0B 01A1	Irisjuwel
7E0B 01A2	Irisstab
7E0B 01A3	Iristopf
7E0B 01A4	Irisdiadem

Weitere Items:

7E0B 018A	1er Chip
7E0B 018B	10er Chip
7E0B 018C	50er Chip
7E0B 018D	100er Chip
7E0B 018E	Feurio
7E0B 018F	Abadon
7E0B 0190	Wunderlampe
7E0B 0191	Statue
7E0B 0137	Bratpfanne
7E0B 0197	Supermaus
7E0B 0199	Superfummel
7E0B 01A5	Powerblob
7E0B 01A6	Schatzsucher
7E0B 01A7	Haken
7E0B 01A8	Bombe
7E0B 01A9	Pfeil
7E0B 01AA	Feuerpfeil
7E0B 01AB	Hammer
7E0B 0143	Ohrschmuck
7E0B 0144	Glasarmband
7E0B 01E4	Tablett
7E0B 010F	Topf
7E0B 01E9	Armreif
7E0B 01EA	Kraftarmband
7E0B 01EE	Zornarmband
7E0B 01F2	Perlenkette
7E0B 0101	Lebensnektar
7E0B 0102	Kraftwasser
7E0B 0103	Krafttrank
7E0B 0104	Kraftsirup
7E0B 0105	Zauberkrug
7E0B 0106	Zaubertrank
7E0B 0107	Zaubersirup
7E0B 0108	Heiltrank
7E0B 0109	Heilsirup
7E0B 010A	Gegengift
7E0B 010B	Aufwecken
7E0B 010C	Schrei
7E0B 010D	Magienadel
7E0B 010E	Krafttropfen
7E0B 010F	Kopftropfen
7E0B 0110	Blocktropfen
7E0B 0123	Wattestab
7E0B 0124	Bumerang
7E0B 0125	Wumme
7E0B 0126	Superwumme
7E0B 0127	Drachenzahn
7E0B 0128	Grüner Tee
7E0B 0129	Flucht
7E0B 012A	Warp
7E0B 012B	Drachenei
7E0B 012C	Fluchheiler
7E0B 012D	Gotteshand

Spezielle Codes:

7E0B 01AD	Schlüssel für die Tarika-Höhle
7E0B 01AE	Nordtempel Lunaria
7E0B 01AF	Südostturm Tanbel
7E0B 01B0	zur Seehöhle
7E0B 01B1	zur Rubinhöhle
7E0B 01B2	zum Westturm in Gordovan
7E0B 01B3	zum zerstörten Turm
7E0B 01B4	zum Nordleuchtturm in Pandoria
7E0B 01B5	zum Schwerttempel
7E0B 01B6	zum Aurabaum
7E0B 01B7	zum Blumenberg
7E0B 01B8	zum Drachenberg
7E0B 01B9	zum heiligen Tempel
7E0B 01BA	zum Geistertempel
7E0B 01BB	zum Nordostturm in Arturia
7E0B 01BC	zur Nordhöhle in Danubia
7E0B 01BD	Kellerschlüssel
7E0B 01BE	zum Nordturm in Narcysus
7E0B 01BF	zum Turm der Wahrheit
7E0B 01C0	Aquaperle
7E0B 01C1	Motor
7E0B 01C2	zur Ahnenhöhle
7E0B 01C3	Götterblume
7E0B 01C4	Glasengel
7E0B 01C5	Vip-Karte
7E0B 01C6	Key 26
7E0B 01C7	Key 27
7E0B 01C8	Key 28
7E0B 01C9	Key 29
7E0B 01CA	Key 30
7E0B 01CB	Krone



SNES

VERKAUFE

Verkaufe 5 versch. Sailor-Moon-Spiele (jp), kompl., je DM 400, 2 versch. Ranma 1/2 (jp), je DM 200 + ein Manga-Spiel DM 70, Zelda mit Komplettlösung für DM 60, Tel.: 030/8256284, Alex

Ich verkaufe ein Super Nintendo + 11 Spiele, Game-Boy-Adapter + 2 Pads, ruft schnell an! Tel.: 06541/1261, Alexander

SNES + 7 Spiele, 5 Spieleber., Joyboard, nur zus., FP DM 250, Hefte-Sammlungen: Fun Vision 93–00 DM 100, Bravo Screenfun 97–00 DM 50, Club Nintendo 92–99 + div. Sonderhefte DM 100, alles zzgl. Porto, Tel.: 030/35105078, Daniela

Might & Magic II, Breath of Fire 2, Shadowrun (PAL), RPGs, Sword of Hope (GB), suche Stranded Kids, Tel.: 08223/3267, Werner

Verkaufe SNES-Spiele Sim City 2000, Aleste, Axelal, S.F.T.P.Out, Unirally, nach Gebot, weitere 70 Spiele ab DM 20, Breath of Fire II, VB DM 250, Tel.: 0173/3111316, nur Wochenende, Sarimehmet

Verkaufe SNES (DM 50), 2 Controller + 13 Spiele (je DM 10), zus. DM 150 od. auch einzeln, bin auch verhandlungsbereit! Tausche auch gegen N64-Games! Tel.: 0170/1777378, Tom

SNES mit 2 Controllen inkl. Super Game Boy + ca. 11 Spielen, z. B. Lufia 2, Terranigma + Secret of Mana, VB DM 180, Tel.: 02159/1791, Stephan

Achtung Sammler: SNES mit 65 Spielen, nach Gebot od. einzeln, DM 20–50, alles orig.verp., außerdem Mystic Quest, Illusion of Time, nur Höchstgebot, Tel.: 0173/3111316, nur Wochenende, Muharrem

SUCHE

Suche SNES, Sparkster, Rainbow Bell Adv., Congo's Caper, Troll, NES, Faria, Beetlejuice, Bugs Bunny, Adv. Quest, Panik Restaurant, Dynablaster, Tel.: 0171/9686851, Joachim

Suche Dragon Ball Z – Hyper Dimension (SNES), Preis nach VB, Tel.: 0731/73141, Christian

Suche dringend Dragon Quest VI, zahle DM 150, aber nur in 1A-Zustand, mit Anl. + Verp., ruft an unter Tel.: 0931/709083 oder mailt mir unter Beattakeshi@handy.de

Suche ARP 1–3 für SNES, dringend!Suche außerdem Mystic Quest für GB, alles bitte gut erhalten, Tel.: 0173/2675256, Pierré

Earthbound, amerikanisches Spiel, Tel.: 0521/1438786, Hans-Georg

Suche dringend die Spiele Lufia + Illusion of Time, zahle gut! Tel.: 02202/940374, Daniel

Suche dringend Chrono Trigger, Final Fantasy 3, Breath of Fire 1 + 2, Tel.: 040/5228271, fragt nach Ahmet

The 7th Saga, Breath of Fire 2 + 3, Final Fantasy 2 + 3, Harvest Moon + Zelda, wenn möglich mit Spieleberater, schreibt an: Jennifer Stamm, Josefstr. 11, 37696 Marienmünster

Suche dringend Gradius 3 (us) + Lemmings (PAL), Preis nach VB, Österreich, Tel.: 0043/69911165161 od. schreibt an Matthias Lechner, Pontlatzer Str. 57a, A-6020 Innsbruck

Suche Secret of Mana, Lufia 2 + Harvest Moon für SNES, Preise nach Vereinbarung, E-Mail: gerd.schulter@pdr.de

Suche dringend Secret of Mana mit Verp. + anl., ruft bitte an! Tel.: 0621/773496, bin ab 16 Uhr erreichbar, Christian

TAUSCHE

Tausche 1 zu 1, Secret of Evermore, Mario Kart, Fievel goes West, 2 Prügelspiele gegen SNES, Troll, Rainbow Bell Adv., NES, Beetlejuice, Faria, Adv. Quest, Bugs Bunny, Tel.: 0171/9686851, Joachim



VERKAUFE

Verkaufe NES-Spiele: Super Mario Bros. 3, Zelda 2, je DM 25, Mega Man 3 DM 15, Bugs Bunny, Blues Brothers, je DM 10, alles VB, Tel.: 040/5595461, Norwin

SUCHE

Suche Zelda 1 + 2, zahle exzellent, suche auch Excitebike, zahle gut! Tel.: 06431/41180, ab 18 Uhr, fragt nach Philipp



VERKAUFE

Verkaufe Spiderman – X-Men für DM 20, Kirby's Block Ball für DM 25, Aladdin, Mario Tennis, Paperboy + Duck Tales, je für DM 20, Tel.: 0231/7903416, Jan

Verkaufe Game-Boy-Spiele, wie z. B. Superman, verkaufe auch Super Game Boy für DM 50, suche dringend Dragon Ball Z für GB, zahle bis zu DM 70, Tel.: 04493/1509, 14–18 Uhr, André

FFL 3, mit Anl. + Verp., Komplettlösung (dt), für DM 200, Conker's Pocket Tales DM 40, Pokémon Rot + Blau, je DM 50, Tel.: 030/8256284, Alex

Aufgepaßt! Dragon Quest Monsters Zuchtlinie, damit züchtest du jedes Monster, ca. 2000 Zuchtkombinationen für DM 10 + Porto, Tel.: 09161/829998, Sascha

Ich kann von allen 151 Pokémon so viele verkaufen wie ich will, für den Game Boy, pro Stück DM 1, Tel.: 09171/60396, Mathias

Verkaufe Final Fantasy Legend 2 (ich habe auch Abacus), Tel.: 040/5595461, Norwin

SUCHE

Stranded Kids, zahle DM 50, Tel.: 07531/29092, Monika

Great Greed, Final Fantasy II + III, Anleitung von Secret of Mana, Tel.: 0521/1438786, Hans-Georg

Ich suche Harvest Moon für den GB, tausche gegen Tom & Jerry für den GB, ich gebe auch DM 40 dafür aus, dringend! Tel.: 040/5292247, Denise

Suche dringend Dragon-Ball-Game-Boy-Spiele, zahle gut! Suche auch andere Dragon-Ball-Fans, Tel.: 06742/81354, ab 15 Uhr, Paul

Suche für Game Boy Mega Man 5, suche auch Mega Man 1 für NES, Tel.: 08761/5786, ab 17 Uhr, Thomas

TAUSCHE

Mega Man 4, Tausch gegen Attacke vom Mars, Tel.: 07662/80234, Dennis

Tausche Matchbox Construction Zone + GTA mit gut erhaltener Anl. + Verp. gegen Stranded Kids (wenn mögl., mit gut erh. Anl. + Verp.), Schweiz, Tel.: 0041/9304030, Thomas

Tausche mein Star Wars: S.o.t.E. gegen Zelda (GB) + R-Type II od. kaufe Zelda (GB) für DM 30–40, Tel.: 0208/680278 od. 0174/3942189, Stephan



VERKAUFE

Verkaufe Donkey Kong ohne Exp. Pak + ohne Orig.verp., mit Beschreibung, DM 50, Tel.: 03473/818177, Henning

Verkaufe 9 N64-Spiele für DM 435 inkl. Rumble Pak, auch einzeln zu verkaufen, Tel.: 07821/7076, fragt nach Michael

Verkaufe Mario 64, Banjo–Kazooie, je DM 35, WCW/NWO Rev. DM 30, alle Spiele mit Verp. + Anl., Tel.: 0351/4123070, fragt nach Olaf

Super Angebot: N64 mit 17 Spielen! (Zelda, DK usw.) + Lenkrad, Contr.Pack für DM 800, GBC mit 8 Spielen (Zelda, Tomb Raider, Wario Land 2 + 3 ...) für DM 200, Tel.: 02242/7016, Wolfgang

Verkaufe Super Mario 64, Turok – Dinosaur Hunter, Lamborghini, für je DM 40, Mario Party, NHL Breakaway 99, für je DM 60, Shadow Man DM 65, Tel.: 030/3059859, Martin Damm

Verkaufe mein N64! Guter Zustand, für DM 100, mit grauem Controller! Also, ruft an unter Tel.: 0421/343308, fragt nach Linda

Verkaufe FIFA 98 für DM 20 od. tausche gegen Fighter's Destiny od. Dragon Ball Z für SNES, Tel.: 02295/1971, Markus

Verkaufe N64 + 2 Controller, Contr. Pak + 10 Spiele für DM 510 (u. a. Pokémon Stadium + Transfer Pak, F-1 GP, Golf, Rayman 2, Soccer, Mario Kart + Party), Tel.: 0381/4995251, ab 19 Uhr, Frank Beer

PilotWings, Wave Race, Wayne Gretzky's 3D Hockey, Blast Corps, MRC, extreme-G, Clayfighter 63 1/3, FIFA 64, je DM 20, Tel.: 089/15820829, Manuel

Mario 64, Zelda, Turok 1 + 2, Star Wars: Rogue Squadron, Mario Kart, F-Zero X, Banjo–Kazooie, Diddy Kong Racing, Automobili Lamborghini, für je DM 30, alle mit Anl. + Verp., Tel.: 089/15820829, Manuel

Verkaufe für N64 6 Spiele zu je DM 35 (Super Mario 64, Bomberman 64, Forsaken, GASP, Wave Race 64, LylatWars), auch für PC: Pong, Driver, Silver, alle PC-Spiele je DM 40, Tel.: 02451/952266, Alex

Verkaufe N64-Spiele: Vigilante 8: Second Offense, Tennis, Smash Bros. (ohne Anl.), Turok 2, Star Wars: Racer, Destr. Derby, Bomberman 64 (ohne Anl.), Goemon, Preis nach VB, Schweiz, Tel.: 0041/554407255, Sascha

N64 + Expansion Pak, 2 Controller, Rumble Pak, Controller Pak + 1 Spiel nach Wahl für DM 200, ruft an! Tel.: 0160/3374836, Christian

Verkaufe N64-Spiele: LylatWars, Bomberman 64, Holy Magic Century, Rare Shooter, Star Wars: S.o.t.E., Zelda 64, Turok 2, Zelda 64 + RR 64-Soundtrack von Club Nintendo, Tel.: 07136/22131, Stefan

N64, 2 Controller, Memory Card + 8 Spiele, wie Re-Volt, Turok 2, Body Harvest, für DM 380, ruft an unter Tel.: 0174/4642072, Nico

Nur Schweiz! Verkaufe N64-Games: ISS 64 (FR 20), Forsaken (FR 25), Castlevania (FR 55), Banjo–Kazooie (FR 40), Hybrid Heaven (FR 55), WCW Mayhem (FR 50), Blast Corps (FR 30) u.a., Tel.: 062/2123423, Peter

Verkaufe NHL Breakaway 98 DM 20, F1 WGP 2, Shadow Man, NHL 99, NFL QBC 2000, je DM 50, Zelda – O.o. T. DM 40, Virtual Chess DM 15, ruft an! Tel.: 069/729538, Steven

Donkey Kong mit Expansion Pack, Toy Story 2 + Jet Force Gemini, Preis VHS, Tel.: 06854/7116, Julian

Verkaufe F-Zero X DM 35, SM 64 DM 10, 1080° DM 30, ISS 98 DM 25, DK 64 inkl. Pak DM 45 + für Virtual Boy Wario Land DM 20, Tel.: 0170/7341170, ab 16 Uhr, Carlo

SUCHE

Suche od. tausche FIFA 99 gegen Preis nach Vereinbarung od. gegen Nagano Olympia 98, ruft an! Tel.: 034601/24321, Markus

Suche Schummel-Codes für Xploder 64 für alle N64-Games, wenn ihr habt, ruft an! Tel.: 0173/4240823 od. 0221/7606397, Frank

Bin armer Langnasenfan + suche dringend Snowboard Kids 2, Tel.: 02161/838352, Alexandra

Hallo! Ich suche ein original N64 in grau mit einem original grauen Controller! Zahle mind.

DM 1000! (Bin Sammler), Tel.: 06181/990626, fragt nach Rafael

Suche nach einer zuverlässigen Quelle, die mich mit US-NTSC-N64-Spielen sowie US-Zubehör versorgt, Tel.: 0209/3595463, Stefan, E-Mail: fulgore.corpse@de.dreamcast.com

Suche dringend WCW/NWO Revenge, Tel.: 0391/7318755, Enrico, oder E-Mail: SillRico@gmx.de

Duke Nukem: Zero Hour + Nightmare Creatures, nur US-Versionen + mit Anl. + Verp. sowie 2D-Shooter + RPGs für Super Famicom, MegaDrive, Saturn, PC-Engine, nur jap. Version, Tel.: 02353/5848, Oliver

TAUSCHE

Tausche N64, 1 Controller, 1 Mem. Card, 2 Rumble Paks, 4 Spiele, Exp. Pak gegen Super Nintendo + Harvest Moon (dt) od. gegen Game Boy Color + Pokémon Rot + Harvest Moon (GBC), Tel.: 0221/8700592, Manuel

Schlagt zu! Tausche Pokémon Stadium mit Transfer Pak gegen Perfect Dark od. Operation Winback od. Pokémon Snap, evtl. auch Verkauf für DM 99, ruft an! Tel.: 03672/352812, Markus

N64-Games Turok 2 od. Tony Hawk's Skateboarding gegen Mission: Impossible od. Dark Rift od. Wrestlemania 2000 od. andere Spiele, Tel.: 0421/655677, zw. 14–15 Uhr, Julian

SONSTIGES

VERKAUFE

Verkaufe über 150 Videospielmagazine, z. B. Maniac, Mega Fun, Video Games + Nintendo Club Magazine, pro Heft DM 2,50, RPG-Hammer Chrono Trigger für SNES gegen Gebot! Suche RPG + 2D-Shooter, Tel.: 02353/5848, Oliver

Achtung! Tausche oder verkaufe FF2 Legend DM 100, FF6 (jp) DM 250, Thunder Force 2 + 3, je DM 100, Mario RPG, ohne Verp., DM 80, Saturn (jp) DM 280, P.D.-Saga DM 80 od. gegen z. B. DQ6, FF5, SoM2 usw., Tel.: 0171/1581864, Semih

Verkaufe meine riesige Pokémon-Sammlung, suche od. tausche gegen Dragon-Ball-Artikel, Porto müsst ihr bezahlen! Franziska Mathyl, Tiergartenstr. 17, 30926 Seelze/Letter

Verkaufe Pikachu Ped-o-Meter DM 20, Soundtrack Final Fantasy 6 (jp), Spieleber. FF 3, Preis nach Vereinbarung, ruft an! Tel.: 0375/ 2047591 od. 0173/6863378, Silke

15 Sega Mega-Drive-Spiele (X-Men 2, Jurassic Park, Sonic 2, Toy Story), aber nur mit der Konsole! Für VB DM 160, ruft an unter Tel.: 04193/92766 od. 0174/7826443, Marcel

Verkaufe Pokémon Stadium + Transfer Pak + Pokémon Blaue Edition für DM 120 + Mystical Ninja für DM 20, ruft an bei Fabian Guerra in Enslingen, unter Tel.: 07906/940262

Bisasam-Plüschtiere (1 groß, 1 klein) für DM 10 + DM 5, verkaufe auch ein Bisasam-Quietscheentchen DM 5 sowie Dragon-Ball-Mangas 2–6, 8–18 (bunt), für je DM 6, Tel.: 04101/29262, Jan

Verkaufe über 100 Orig. Top-VHS-Filme in super Zustand ab DM 5, z. B. Toy Story, Species, Alien 1–4, Tommyknockers, ES, E.T., Casper 1 + 2 u.v.m.!! Tel.: 09268/6465, Timo

SUCHE

Suche Mitglieder für meinen Brieffreundschafts-Club, hier schreiben wir uns gegenseitig zu Star Trek + anderen Themen, der Club ist gratis, schreibt mir einfach! Diego Böckmann, Binnings 4, 87648 Aitrang

Suche Mitglieder für meinen Pokémon-Club „Pokékids", es gibt auch eine Clubzeitschrift + eine Mitgliedskarte! Wenn ihr Lust habt, schreibt mir! Ich freu mich! Dina Stasny, Dreieichstr. 52, 60594 Frankfurt/M.

Suche einen Brieffreund m/w, Alter 12–14 J., der Pokémon mag + das Sammelkartenspiel hat + per Post tauscht! Daniel Klein, Hohweg 25, 79206 Breisach, Tel.: 07668/7268, habe auch E-Mail

Zelda-Fan sucht alles über Link und Co., besonders die Zelda-Trickserie, meldet euch zahlreich! Tel.: 08141/353123, Sabine

Für PSX, GB, SNES suche ich Dragon-Ball- + Sailor-Moon-Spiele, Tel.: 030/8256284, Alex

Suche orig.verp. Ferrari F310 (1996), M. Schumacher Collection (Maßstab 1:43), tausche Benetton B194 (1:43) od. PS Sp.Megaman 8, zahle DM 50, Österreich, Tel.: 0043/5332/87383, ab 17 Uhr, Di–So, Jürgen

Suche Nintendo-Fans, die mit mir eine lange Brieffreundschaft anfangen wollen, Alter + Geschlecht ist egal, schreibt an Rouven Walter, Orffweg 5, 72555 Metzingen

Suche Brieffreundschaft über Pokémon, N64 + GBC, ab 12 Jahren, schreibt an Brian Walter, Orffweg 5, 72555 Metzingen

Help! Suche dringend die Pokémon TCG von dt. Piepie, Magneton + Pok.-Züchter! Biete dafür Chaneira an, kaufe auch bei gutem Preis! Verkaufe selber Karten, fordert Liste! Rosanna Stroscio, Grüner Weg 19, 48268 Greven

Suche dringendst einen Game Boy mit Pokémon Rot/Gelb, könnte auch nur GB gebrauchen, tausche/verkaufe auch Goemon 1, Bomberman Hero + 3 GB-Spiele, Tel.: 09148/378, Christopher

Ich (14) suche Brieffreunde! Ihr solltet mind. 13 J. alt sein! Themen: Pokémon, DQM, Anime etc., schreibt an: Jelena Völker, Ziegelhütterstr. 4, 67468 Frankeneck, Tel.: 06325/6559

Wer schreibt mir? Bin 22 und suche Brieffreunde m/w! Bin totaler Game-Boy-Fan, also los, schreibt noch heute an: Melanie Lau, Lutterdamm 25, 49179 Ostercappeln

Suche Brieffreundinnnen aus aller Welt, Alter egal, Foto wäre nett, aber keine Bedingung, wenn ihr Lust habt, schreibt an Nico Krampitz, Virchowstr. 7, 08529 Plauen od. ruft an unter Tel.: 0174/4642072

Pokémon! Verkaufe meine Pokémon-Sachen, suche auch Leute zwecks Brieffreundschaft mit Hobby Dragon Ball, 100%ige Anwort! Franziska Mathyl, Tiergartenstr. 17, 30962 Seelze/Letter

Suche Disney-Videos, außerdem Donald-Duck-Sachen, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 02452/25163, Sidney

GBC- + N64-Spiele, LTB, Diddl-Setzkasten + -Sammelfiguren, Hörspielkassetten aller Art, Walt-Disney-Filme, Monchichi-Artikel, Lego, Tel.: 06806/800858, Tatjana

Achtung! Wir nehmen keine veränderten Börsen-Formulare an. Die Redaktion behält sich vor, den Anzeigentext inhaltlich (Es dürfen keine indizierten oder beschlagnahmten Titel enthalten sein.) und sinngemäß (bei rechtlichen Unklarheiten) entsprechend zu korrigieren. Unleserliche Spieletitel sowie dubiose (Gratis-)Angebote und zweideutige Textpassagen fliegen ersatzlos raus.

BÖRSEN-FORMULAR

KOSTENLOS!

NAME

STRASSE

PLZ/ORT

TELEFON

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- ❍ Super Nintendo
- ❍ NES
- ❍ Game Boy/GBC
- ❍ Nintendo64
- ❍ Hardware & Zubehör
- ❍ Sonstiges

- ❍ VERKAUFE
- ❍ SUCHE
- ❍ TAUSCHE

Bitte in Druckschrift und mit Leerzeichen schreiben!

Datum

Unterschrift

Eine Kleinanzeige (maximal sieben Zeilen mit je 25 Anschlägen) ist gratis. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Heftnummer. TOTAL! vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. TOTAL! kann und will die Seriösität der Anzeigeninhalte nicht überprüfen. Die Adresse oder Telefonnummer samt Name muß im Anzeigentext stehen.

Schickt dieses Börsen-Formular an: X-plain Verlag, TOTAL! Börse, Friedensallee 41, 22765 Hamburg!




Zelda – Majora's Mask (N64)

Link, zwo, drei, vier!

Tja, so kann's gehen! In diese Ausgabe hat es der Test von Links neuem Abenteuer nicht mehr ganz geschafft. Aber seht es einmal von der guten Seite: So habt ihr immerhin einen Grund mehr, die kommende TOTAL! zu lesen!

GLEICHESTELLEGLEICHEWELLE

Sieben Uhr, Wecker aus,
Schuhe an, aus dem Haus.
Post geklaut, Bus zu spät,
Auto in der Werkstatt steht,
Bürgersteig, Ampel tot,
Stadtverkehr, Gehverbot,
Straßenbahn, Endbahnhof,
Taxifahrt, alle doof.
Ladentür, Neonlicht,
Erwin froh, Ziel in Sicht.
Pokémon, Qual der Wahl,
einmal Gelb, und TOTAL!.
Was zu lesen, neues Spiel,
Tag gerettet, guter Deal.
© Der Tobi™

Wenn unser Erwin ein gutes Spiel kaufen will, nimmt er jede Strapaze auf sich. Schließlich weiß er genau, dass es sich am Ende lohnt. Woher? Richtig, aus der TOTAL!, denn die gibt ihm alle Infos, die er braucht. Übrigens: Am 24. November steht schon Ausgabe 12/2000 im Regal, und die wollt ihr doch nicht verpassen, oder?

Rare Ware

Rare macht sich rar, was Neuigkeiten über *Conker's Bad Fur Day* und *Banjo–Tooie* angeht, und das kann nur eins bedeuten: Bald sind die Spiele fertig! Einen Monat müsst ihr euch allerdings noch gedulden.


Banjo–Tooie (N64)

Stehaufmännchen

Was auch immer den Muskelpaketen aus der WWF widerfährt – sie halten alles aus. Nicht so bei *WWF No Mercy*. Dort dürft ihr eure Lieblings-Wrestler beziehungsweise die, die ihr überhaupt nicht leiden könnt, so richtig schön zermürben. Und das Beste: Ihr entscheidet über Sieg oder Niederlage, nicht die Chefetage des WWF-Komitees!


WWF No Mercy (N64)

WWF No Mercy (N64)

Gassenhauer

Es ist doch ein ums andere Mal erstaunlich, was der kleine Game Boy alles kann. Mit *Street Fighter Alpha 3* erwartet uns und euch endlich wieder ein Prügelspiel, und darauf könnt ihr sehr gespannt sein. Wir sind es!

Alles, was dazugehört

Ihr wollt euch ein Joypad kaufen, wisst aber nicht, welches? Ihr braucht ein vernünftiges Lenkrad und könnt euch nicht entscheiden? Kein Problem: In unserem Zubehör-Einkaufsführer stellen wir alle wichtigen Accessoires vor und sagen euch, was sie taugen. Damit es zu Weihnachten keine Enttäuschungen gibt.

Vor 5 Jahren in TOTAL!

Earthworm Jim 2 trieb uns damals die Lachtränen in die Augen. Auch *Foreman For Real* ließ uns weinen, allerdings weniger aus Freude. Unter den neun SNES-Tests befanden sich Hits wie *Chrono Trigger*, *International Superstar Soccer Deluxe* und *Super Bomberman 3*. Des Weiteren hatten wir sechs Game-Boy-Tests, Tipps & Tricks zu *Yoshi's Island* und *Super Turrican 2*, einen Herbst-ECTS-Messebericht sowie eine *Super Mario*-Biografie anzubieten. Ach so, da Sega Sports gerade neu gegründet war, verlosten wir jeden Monat ein Mega Drive mit drei Spielen …







IMPRESSUM

Chefredaktion: Markus Matejka (ViSdP)

Leitender Redakteur: Holger Reher (hgr)

Redaktion: Peter Großer (pit), Thomas Hellwig (th), Sebastian Krämer (ska), Tobias Partetzke (tobi)
Freie Mitarbeit: Heiner Hink
Redaktionsassistenz: Brigitta Schöler

Grafik: Hanno Meier, Wilfried Hamdorf
Freie Mitarbeit: Heinke Vogt

Verlagsleiter: Markus Matejka

Anzeigen: Michael Gremliza, Friedensallee 41, 22765 Hamburg, Tel.: 0 40/39 88 37-15, Fax: 0 40/39 50 43, E-Mail: mgremliza@x-plain.de
Anzeigenleitung: Michael Gremliza (ViSdP)
Anzeigenkoordination: Brigitta Schöler
Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag, Friedensallee 41, 22765 Hamburg, Tel.: 0 40/39 88 37-0, Fax: 0 40/39 50 43
E-Mail: total@x-plain.de
Internet: www.x-plain.de

Abo-Betreuung: TOTAL! Abo-Club, z. Hd. Frau Krüger, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf b. Lübeck, Tel.: 04 51/4 90 41 58, Fax: 04 51/4 90 42 03

Titel: © 2000 Nintendo/CAMELOT

TOTAL! erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 6,80. Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,–, im Ausland DM 85,20.

Playcom

Software Vertriebs GmbH

Versand

- ✓ kostenloser 24 Stunden Blitzservice
- ✓ Playcom Magazin
- ✓ ab 250.- DM Versandkostenfrei
- ✓ Vorbestellungen möglich
- ✓ Lieferungen auch ins Ausland
- ✓ Lieferservice per  & 
- ✓ Versand in Sicherheitsverpackungen



Software

Aidyn Chronicles	dt	114.99
Blues Brothers 2000	dt	99.99
Hercules	dt	99.99
Int. Superstar Soccer 2000	dt	109.00
POKéMON Snap	dt	119.99
POKéMON Stadium + Transfer Pak	dt	139.00
Turok 3	dt	99.99

Hardware

Joypad N64 Grau	dt	44.99
Nintendo 64 ohne Spiel - Grau	dt	199.00
Nintendo 64 ohne Spiel - Green	dt	199.00
Nintendo 64 ohne Spiel - Orange	dt	199.00
Nintendo 64 ohne Spiel - Purple	dt	199.00
Nintendo 64 Pikachu - blau/gelb	dt	249.00
Spieleberater POKéMON Snap	dt	24.00
Spieleberater POKéMON Stadium	dt	24.00
Transfer Pak	dt	34.99



Sonderangebote

Glover	dt	24.99



Turok 3

DM 99.99



Nintendo 64 Pikachu - blau/gelb
LIMITED EDITION

DM 249.-



Glover

DM 24.99

☎ 0361 - 49 29 300

Fax: 0361 - 49 29 292 * **eMail: Info@playcom.de**



Software

Biene Maja-Auf der Klatschmohnwiese	dt	59.99
Buffy the Vampire Slayer	dt	59.99
Formel Eins 2000 (F1)	dt	54.99
Lemmings	dt	54.99
Micro Machines 3 (Color)	dt	59.99
Perfect Dark (Color)	dt	69.99
POKéMON - Blaue Edition	dt	64.99
POKéMON - Gelbe Edition	dt	64.99
POKéMON - Rote Edition	dt	64.99
Pumuckls Abenteuer im Geisterschloß	dt	59.99
Rugrats: Typisch Angelica (Color)	dt	59.99
Spiderman	dt	59.99
Toca Touring Car Champ.ship (Color)	dt	59.99
Turok 3	dt	59.99



Hardware

Dual Link Kabel Universal farb.sort	dt	9.99
Game Boy Color Batterie Pack	dt	34.99
Game Boy Color Gelb incl.Batterie	dt	149.00
Game Boy Color Lila incl.Batterie	dt	149.00
Game Boy Color Neongrün incl.Batte.	dt	149.00
Game Boy Color Rot incl.Batterie	dt	149.00
Game Boy Color Transp incl.Batterie	dt	149.00
Game Boy Color Türkis incl.Batterie	dt	149.00
POKéMON Spieleberater	dt	9.99



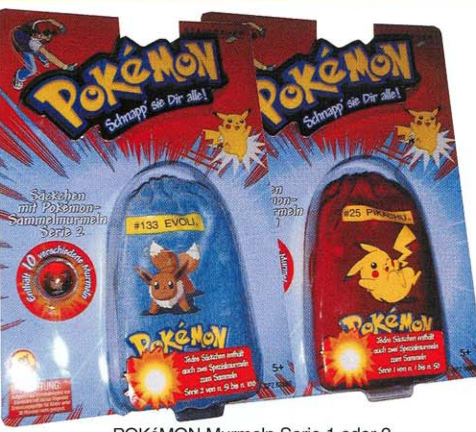
Merchandise

POKéMON Bisasam Plüsch (NR 01)	dt	19.00
POKéMON Glurak Plüsch (NR 6)	dt	19.00
POKéMON Murmeln Serie 1	dt	16.99
POKéMON Murmeln Serie 2	dt	16.99
POKéMON Murmelsammelbox + 8 Murmeln	dt	19.00
POKéMON Pikachu Plüsch 28cm	dt	29.00
POKéMON Pikachu Schlüsselanhänger	dt	9.99
POKéMON Postkarten 100 Stück	dt	79.99
POKéMON Sammelkarten (8Karten)	dt	3.99
POKéMON Sammelmagnet (sprechend)	dt	19.99
POKéMON Soundtrack by the Motion P.	dt	34.00



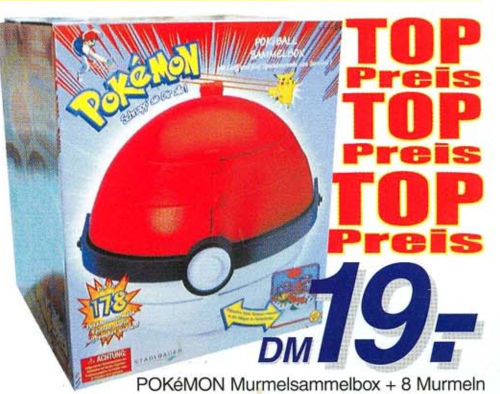
Micro Machines 3 (Color) DM 59.99

**Händleranfragen erwünscht!
schriftlicher Gewerbenachweis
erforderlich!**



POKéMON Murmeln Serie 1 oder 2

TOP Preis je DM 16.99



DM 19.-

POKéMON Murmelsammelbox + 8 Murmeln

Versand: Fa. PLAYCOM, An der Flurscheide 9, [illegible] Erfurt, Tel. 0361 - 49 29 300. • Bestellannahme: Mo- Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr. • Blitzservice: Bestellungen [illegible]
Mit * gekennzeichnete Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.
Versandkosten per Post oder UPS 7.- DM zuzügl. Nachnahme. Ab 250.- DM versandkostenfrei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zuzügl. DM 20.- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.


DIE JAGD GEHT WEITER!!
DAS ABSOLUTE KULT-SPIEL –
JETZT FÜR DEN GAME BOY COLOR!
FEATURES
• Ein-Spielermodus
• Turniermodus
• Verschiedene Szenarien
• Unterschiedliche Waffen
• Highscoreliste
DIE ORIGINAL MOORHUHN JAGD
GAME BOY COLOR
Nintendo
Ravensburger
LICENSED BY Nintendo
ONLY FOR GAME BOY COLOR
MOORHUHN 2
DIE JAGD GEHT WEITER
Ravensburger
DER KULT GEHT WEITER!
auf PC CD-ROM
Gute Idee.
Ravensburger
1 SPIELER
TURNIER
HIGHSCORE
CREDITS